

残機0!! 逆境を駆け抜ける孤高のシューティングゲーム専門誌

シューティングゲームサイド

SHOOTING GAMESIDE

VOL.02

タイトー・サウンドチーム

ZUNTATA

シューティング音楽史

SNKシューティング
の記憶

ゲーム音楽家
インタビュー

トラブル☆ウィッチーズねお!

ダライアスバースト
アナザークロニクル

まもるくんは
呪われてしまった!
～冥界活劇ワイド版～

星霜鋼機
ストラニア
エスカトス
赤い刀 真

シューティングの
未来を考える

シューティング
考現学

同人シューティング

クリムゾンクロバー
隼-HAYABUSA-

GRADIVUS

グラディウスの軌跡

© Konami Digital Entertainment

マイクロマガジン社の本



ゲームになった映画たち 完全版

ジャンクハンター吉田:編著
ISBN978-4-89637-354-7 AB判・256P・2310円(税込)

「ゲームになった映画たち」に100ページの書き下ろしを加えた「完全版」。映画が原作のゲーム360タイトル以上を読み解くシネマゲーム研究読本。ゲームデザイナー須田剛一氏へのインタビューも収録。



P.S.すりーさん

IKa:漫画
ISBN978-4-89637-301-1 A5判・128P・1000円(税込)

大人気ブログ「IKaのマホ釣りNo.1」からウワサの“業界風刺”4コマが単行本化! カラー描き下ろしや水着イラストなど、新要素盛りだくさん!



放課後、ゲームセンターで〜電子の精たちに捧ぐ〜

箭本進一:著 坂本みねち:カバーイラスト
ISBN978-4-89637-351-6 B6判・164P・1260円(税込)

「グラディウス」の起動音楽に心ふるえた早朝のゲームセンター。「グラディウスII」攻略を競うプレイヤーたちに張り詰めていた空気……。大人気「グラディウス編」を含む全11編を収録したゲーム青春小説。



P.S.すりーさん・に

IKa:漫画
ISBN978-4-89637-334-9 A5判・112P・990円(税込)

「すりーさんの仲間たち」が前作以上にパワーアップして全員集合! さらに、さらに、マニアックすぎる? 謎の新キャラクターが多数登場!



21世紀ファミコン

恋バラ支部長:著 波多野ユウスケ:漫画
ISBN978-4-89637-335-6 B6判・160P・1260円(税込)

ファミプロ・恋バラ支部長が「ファミコンの新しい遊び方」を研究し実践プレイ! 波多野ユウスケの描く4コマ漫画も、大幅加筆修正のうえ、収録!



P.S.すりーさん・さん

IKa:漫画
ISBN978-4-89637-346-2 A5判・112P・990円(税込)

第3巻は「P.S.すりーさん」に加えて、「GAMESIDE」で連載されていた「レゲーさん」、「マンガごっちゃ」連載中の「P.S.すりーさん以前」、新規カラー描き下ろし「P.S.すりーさんCOLOR」を収録。



Famidas LITE ファミコンキャラ&メカ編

ファミダス編集部:編
ISBN978-4-89637-331-8 B6判・192P・700円(税込)

ファミコンに登場した数多くの人気キャラクターと、戦闘機・ロボット・乗り物など、夢あふれるメカの数々を厳選し紹介するキャラクター事典!



雑君青保ブ

雑君保ブ:漫画
ISBN978-4-89637-292-2 A5判・304ページ・1680円(税込)

「ゲームスト」のデビュー作「ゲーセンおわらえ」から、ゲーム4コマ、レビュー漫画、アンソロジーに至るまで、カラー原稿も完全再現した大全集!



Famidas LITE ファミコン裏技編

鳴原盛之:著
ISBN978-4-89637-332-5 B6判・128P・630円(税込)

ファミコンといえば裏技! プームを巻き起こした裏技の数々を集めました。誰もが試した裏技、思わず笑った裏技を掲載。読めばすぐに実践できます!



雑君赤保ブ

雑君保ブ:漫画
ISBN978-4-89637-293-9 A5判・304ページ・1680円(税込)

「月刊PCエンジン」「じゅげむ」などゲーム誌連載に加え、「キャプテン・ラヴ」を全話完全掲載。商業誌未発表のコミックも多数収録した永久保存版!



ちびミクさん・いち

みなみ:漫画
ISBN978-4-89637-373-8 A5判・128P・990円(税込)

初音ミクたちを題材にした本編4コマをWEB版から約200本収録! さらに単行本だけの描きおろし漫画も掲載! 新規描きおろしカットも多数! これらすべてをオールカラーで収録。



そして船は行く 完全版 I

雑君保ブ:漫画
ISBN978-4-89637-325-7 A5判・240P・1200円(税込)

「コミックフラッパー」で大人気を博した、雑君保ブの描く海洋冒険活劇が、描き下ろし原稿を加えた「完全版」となって今よみがえる!



ピコッとハニエル①

久松ゆのみ:漫画
ISBN978-4-89637-362-2 A5判・136P・840円(税込)

ちっちゃな薄幸天使「ハニエル」と生粋オタゲーマー姉ちゃん「ルイ」のちょっぴり(?)マニアな日常物語。カラーページ、加筆修正、描きおろしエピソードなど加えて、待望の第1巻発売!



そして船は行く 完全版 II

雑君保ブ:漫画
ISBN978-4-89637-328-8 A5判・232P・1200円(税込)

描き下ろし原稿を加えた「完全版」の第2巻。今回は「ロックマンメガミックス」などで有名な漫画家・有賀ヒトシによる推薦文+帯イラスト付き!



れとろげ。①

白川嘘一郎:原作 くさなぎゆうぎ:漫画
ISBN978-4-89637-353-0 A5判・136P・840円(税込)

高校一年生・小平あゆみが迷い込んだのは、学園内でも個性的な女子が集まるレトロゲーム部だった!? ゲーム好きな女の子たちの日常を描く、ゆる〜い学園ライフ4コマ漫画!



そして船は行く 完全版 III

雑君保ブ:漫画
ISBN978-4-89637-336-3 A5判・232P・1200円(税込)

描き下ろし原稿を加えた「完全版」第3巻は「ワールドヒーローズ」シリーズなどで有名な漫画家・さいとうつかさ先生による推薦文+帯イラスト付き!



ゲーム屋さんのメイドさん

びわエスパー:漫画
ISBN978-4-89637-318-9 A5判・128P・1000円(税込)

人気Webコミック「ゲーム屋さんのメイドさん」がオールカラーで単行本化。Webでは描ききれなかったストーリーも新規描き下ろしで収録。



そして船は行く 完全版 IV 上

雑君保ブ:漫画
ISBN978-4-89637-345-5 A5判・152P・900円(税込)

「完全版」第4巻は上下巻に分けて刊行。連載時には描かれなかった真の結末への扉が、ついに完全描き下ろしで開かれる!



© Konami Digital Entertainment 「サラマンダー」は株式会社タカラトミーの登録商標です。

I N D E X

■アーケード

R-TYPE	133
怒 -IKARI-	52
斑鳩	140
1943改	97
イメージファイト	131
ヴァンガード2	48
ASO	51
ASOII ラストガーディアン	59
Xマルチプライ	133
オトメティウス	31
ギャラガ	117
ギャラクシアン	117
グラティウス	5、8、117
グラティウスII GOFERの野望	5、12
グラティウスIII 伝説から神話へ	7、14
グラティウスIV 復活	7、20
ゲバラ	56
原始島	57
極上パロディウス 過去の栄光を求めて	25、28
SAR サーチ アンド レスキュー	58
サイコソルジャー	55
サスケ VS コマンダ	47
沙羅曼蛇	5、10
沙羅曼蛇2	7、16
スターフォース	117
スペースインベーダー	114、117
星霜鋼機ストラニア	78
セクシーパロディウス	25、30
ゼクセス	133
ゼビウス	117
戦国ブレード	129
タイガーヘリ	117
ダライアス外伝	132
ダライアスパースト アナザークロニクル	86、111、144
T・A・N・K	50
ティフェンダー	117
怒号屠園	53
ドラゴンスピリット	132
バミュダトライアングル	54
バルスター	100
HAL21	49
パロディウスだ! 神話からお笑いへ	25、27
ボスコニアン	117
ムーンクレスト	117
メタルスラッグ2	59
ライフフォース	5、11
ラストリゾート	59、138
レイディアントシルバーガン	130

■ニンテンドー3DS

スティールダイバー	91
-----------	----

■ニンテンドーDS

コナミ アーケード コレクション	6
------------------	---

■Xbox 360

赤い刀 真	66、115
エスカトス	70
オトメティウスG	31
オトメティウスX	32
ストライクウィッチーズ 白銀の翼	90
スペースインベーダー インフィニティジーン	113
星霜鋼機ストラニア	78
トラブル☆ウィッチーズねお!	60
バレットソウル -弾魂-	76

■プレイステーション3

スペースインベーダー インフィニティジーン	113
まもるくんは呪われてしまった! ~冥界活劇ワイド版~	82

■PSP

SNK ARCADE CLASSICS 0	46
グラティウス PORTABLE	7
沙羅曼蛇 PORTABLE	7
パロディウス PORTABLE	24

■プレイステーション2

グラティウスIII&IV~復活の神話	6
グラティウスV	7、22

■プレイステーション

R-TYPE DELTA	131
グラティウス外伝	7、18
実況おしゃべりパロディウス ~ forever with me ~	29
フィロソマ	131
レイストーム	130

■セガサターン

実況おしゃべりパロディウス ~ forever with me ~	29
-----------------------------------	----

■ネオジオ

ASOII ラストガーディアン	59
バルスター	100
メタルスラッグ2	59
ラストリゾート	59、138

■スーパーファミコン

実況おしゃべりパロディウス	25
---------------	----

■メガドライブ

重装機兵レイノス	142
----------	-----

■ファミコン

ガンナック	136
ザナック	134
スーパースターフォース	130
Titan Warriors (海外版/未発売)	98

■iPhone

スペースインベーダー インフィニティジーン	114
-----------------------	-----

■Windows

ALLTYNEX Second	155
Operation micro nurse	153
クリムゾンクロウバー	146、150
Desert & Dollars	152
Defoli ~ノンナナ~	153
電工 STG	152
隼 -HAYABUSA-	148、151
BLACK ART	153
RefRain	153

■X68000

グラナダ	126
コード・ゼロ	127
サンダーフォースII	125
スコルピウス	127
ソルフィース	126
超連射68K	127
D-RETURN	125
ナイアス	126
ナイトアームズ	101、126
ファランクス	127

■MSX

パロディウス -タコは地球を救う-	25、26
-------------------	-------

SPECIAL
特集

4 グラディウスの軌跡

SPECIAL
特集

46 SNKシューティングの記憶

RECENT RELEASE
準新作

- 60 トラブル☆ウィッチーズねお!
66 赤い刀 真
70 エスカトス
76 バレットソウル -弾魂-
78 星霜鋼機ストラニア
82 まもるくんは呪われてしまった! ~冥界活劇ワイド版~

REPORT
イベント
レポート86 開発者トークショー誌上再録
ダライアスバーストアナザークロニクルCOLUMN
コラム

90 FreePlay

- 90 ストライクウィッチーズ 白銀の翼
91 スティールダイバー

AUDIO&VISUAL
音楽 & 映像

- 92 撃音!
96 ゲーム音楽家インタビュー
101 EGG MUSICでSTGサウンドを手に入れよう!

102 タイター・サウンドチーム
ZUNTATAシューティング音楽史CRITIQUE
評論

- 114 進化を続けた『スペースインベーダー』の33年を振り返る
115 素晴らしいシューティングの世界観。
116 シューティング考現学
125 X68000から生まれたオリジナル2Dシューティングたち

VARIETY
バラエティ

- 128 レバーバカー代!
129 生身シューティングの世界
130 破滅ゲーム大全
132 僕たちの好きな触手
134 シューティングゲーム美術館 ZANAC
136 愛すべきファミコンシューティング
ガンナック
GUN・NAC
138 青春のアーケードシューティング
ラストリゾート

HOBBY
模型

- 140 飛鉄塊 斑鳩 [白]
142 AS-5E3レイノス
144 レジェンドシルバーホークバースト2Pカラー Ver.
バーストパーツ (クリアベース版)

INDIES
同人

145 同人シューティングゲームサイド

- 146 2010 冬コミ 注目の同人STG クリムゾンクロバー、隼 -HAYABUSA-、etc.
154 撃音! -同人編-
156 同人シューティングを買いに行こう!

OPTION ■ おまけ

158 読者コーナー シュートピア



Mechanical Globule



Final Attack



Destroy Them All



Destroy Them All



Maximum Speed



GRADIUS1 BOSS Theme



Into Hostile Ship

GRADIUS®

シリーズ特集●グラディウスの軌跡

1985年の登場以降、シューティングに絶大な影響を与え、その進化と発展の礎となった名作『グラディウス』。本特集では作品発表当時リアルタイムに遊んだゲームプレイヤーとしての純粋な視点をテーマに『グラディウス』『パロディウス』『オトメディウス』の主要作品を振り返る。特集の最後には最新作『オトメディウスX』の制作者インタビューも掲載。シリーズ26年の歩みをひもとこう。

GRADIUS & SALAMANDER STAGE & MUSIC

『グラディウス』に映し出される美しい宇宙と、その情景を奏でる音楽は、多くのゲームプレイヤーを驚かせ魅了した。あこがれの先にあった遙かなる宇宙を、今こそ振り返ろう！

※BGMが複数あるステージは代表曲を掲載。

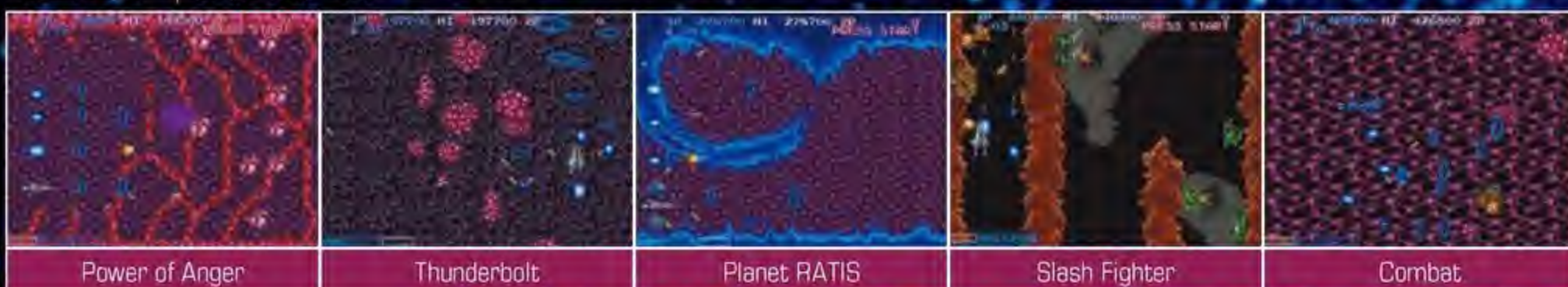
1985 | グラディウス GRADIUS ©Konami Digital Entertainment



1986 | 沙羅曼蛇 SALAMANDER ©Konami Digital Entertainment 「サラマンダー」は株式会社タカラトミーの登録商標です。



1987 | ライフフォース LIFE FORCE ©Konami Digital Entertainment



1988 | グラディウスII GOFERの野望 GRADIUS II ©Konami Digital Entertainment





Dead End Cell

Fire Scramble

Cosmo Plant

Crystal Labyrinth

Mechanical Base



DEAR BLUE



FOREST

BLACK HOLE

BOSS-RUSH #1

SPEED



HERA

DUPON

BOSS BGM 1

PROMETHEUS



SOMETHING GREEN

HIGH SPEED

BATTLESHIP



DS
コナミ
アーケード
コレクション
コナミ殿堂セレクション

■ニンテンドーDS ■KONAMI ■2000円(税込)
※『グラディウス』収録
©Konami Digital Entertainment



PS2

グラディウスV
コナミ ザ・ベスト

■プレイステーション2
■KONAMI ■2940円
©Konami Digital Entertainment



PS2

グラディウス
Ⅲ&Ⅳ ～復活の神話～
コナミ殿堂セレクション

■プレイステーション2
■KONAMI ■1890円(税込)
※『グラディウスⅢ』『Ⅳ』収録
©Konami Digital Entertainment



PS

グラディウス
外伝
PS one Books

■プレイステーション ■KONAMI ■1890円(税込)
©Konami Digital Entertainment

1989 | グラディウスIII 伝説から神話へ GRADIUS III ©Konami Digital Entertainment



1996 | 沙羅曼蛇2 SALAMANDER 2 ©Konami Digital Entertainment 「サラマンダー」は株式会社タカラトミーの登録商標です。



1997 | グラディウス外伝 GRADIUS GAIDEN ©Konami Digital Entertainment



1999 | グラディウスIV 復活 GRADIUS IV ©Konami Digital Entertainment



2004 | グラディウスV GRADIUS V ©Konami Digital Entertainment



PSP 沙羅曼蛇 PORTABLE コナミ ザ・ベスト

■プレイステーション・ポータブル
 ■KONAMI ■2940円(税込) / 配信版:2300円(税込)
 ※『沙羅曼蛇』『ライフフォース』『沙羅曼蛇2』収録
 ©Konami Digital Entertainment 「サラマンダー」は株式会社タカラトミーの登録商標です。



PSP グラディウス PORTABLE コナミ ザ・ベスト

■プレイステーション・ポータブル
 ■KONAMI ■2940円(税込)
 ※『グラディウス』『III』『外伝』『IV』収録
 ©Konami Digital Entertainment

秘境の宇宙、心揺さぶる奇景のシューティング

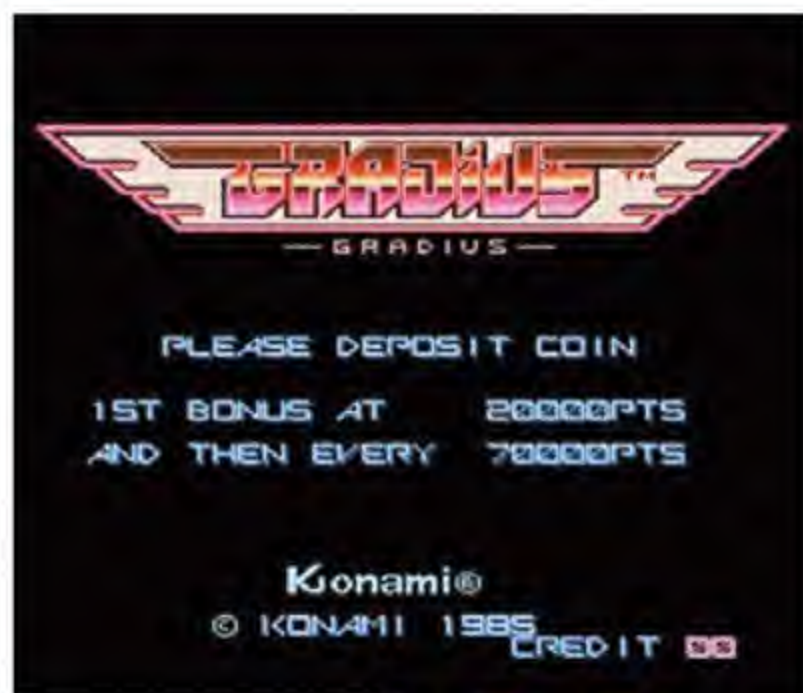
グラディウス

GRADIUS



■アーケード ■KONAMI ■1985年5月29日
© Konami Digital Entertainment

Text= 箭本進一(フリーライター)



オカルティストの宇宙

初代『グラディウス』の魅力とは一体なんだろう? 「緻密な復活パターン」「高次元での容赦ない攻撃」「達人のみがたどり着ける長時間プレイ」といった要素が現在において語られていますが、1985年の発売当時、僕らを『グラディウス』に駆り立てたのは、もっと根源的なものでありました。

少ない小遣いを筐体に投資しても悔いを感じさせなかったその要素とは、「神秘的なグラフィックと美しい音楽、ドラマチックな展開が手に入ること」であったと記憶しています。『グラディウス』で描かれる世界は80年代における「宇宙的」なものでした。1面では星空をバックに大洞窟が広がり、無重力の中に浮かぶ山や巨岩が地上ではあり得ない光景を作り出します。2面では地上にあったはずの遺跡がなぜか宇宙に姿を



現します。3面では、暖かな土色のモアイと寒色の宇宙空間がミスマッチなコントラストを描きます。4面では天からそびえる逆火山がだまし絵のごときシュールな空間を生み出します。5面・6面では、命なきはずの宇宙の虚空に、細胞という原初の生命がひそやかに息づきます。いずれも「宇宙(星空)」と何かという取り合わせであり、一見して調和しないものたちが選ばれています。

つまり、初代『グラディウス』の宇宙は、科学の力が征服した「物理現象としてのクリーンな宇宙」では決してないのです。

それはオカルティストが夢想するたぐいの「秘境としての宇宙」。そこにあるのは封印された古代の英知であり、禁断の生命であり、天然の自然と人工の罠がないまぜになった、未開の暗黒大陸のごとき空間。文明社会から迷い込んだ冒険家たちなどは、名もなきものたちにひとのみにされてしまうのです。

秘境を往く小舟

初代『グラディウス』の「宇宙」は神秘と恐怖を含んだ秘境であり、これを遊ぶことは探検に近いものがありました。

自機「ビックバイパー」は最新鋭の宇宙戦闘機であると同時に、秘境を進むはかなげな小舟でした。洞窟の奥で沸き返る火山が進路をふさぐ。遺跡の壁を掘り抜いた先で、石とも機械とも知れない物体が雪崩のように押し寄せてくる。生物の体内で巨大な臓器に出会う。行く手を阻む障害もまた、秘境探検もののようなテイストです。

初代『グラディウス』を遊ぶときの胸の高鳴りと不安は、宇宙をオカ

移植・復刻

PSP『グラディウス PORTABLE コナミザ・ベスト』収録・2940円(税込)
DS『コナミアーケードコレクション コナミ殿堂セレクション』収録・2000円(税込)



宇宙の間にモアイが浮かび上がる。この衝撃的なビジュアルは『グラディウス』の顔となった



はたしてこの細胞の正体は何か？ 画面の中からプレイヤーに問いかける、圧倒的な存在感だ



ルティックな未知の秘境として扱ったことにあるのではないだろうか。歴史の陰に消えた無数のシューティングが、宇宙に「黒色の背景」以上の意味づけを与えなかったことは対照的と言えるでしょう。

こうした濃密な空間ですから、先に進むことには探検としての意味合いも生まれます。前述した障害は「コインを回収するための難所」である以上に「秘境の奥で出会うドラマ」となり、難度曲線が上向きカーブを描くと同時に受け手の感情も大きく揺さぶります。

こうしたドラマで大きな意味を持つのは「受け手が当事者の位置にどれだけ近いのか」。

常と同じことが起こる遊園地のライドとは異なり、初代『グラディウス』では紛れもなき探検家の位置に立てるのですから、多くの少年たちが自力での上達を目指したわけです。

初代『グラディウス』をリアルタイムにゲームセンターで遊ぶという

ことは、このように心揺さぶられる体験であつたのです。

『グラディウス』の宇宙

『グラディウス』体験には50〜100円という価格がついていました。神秘的な空間に没入し、美しい音楽とともに自分だけのドラマを味わえる。自由になるお金は少なかつたですが、これは紛れもなくお買い得で、日常生活でいろいろなことを我慢して捻出するだけの意味があるお金でした。今日はどんな体験ができるんだろう、と胸を膨らませて出陣した日々があつたのです。

夜のゲームセンターは背徳の闇に沈んでいましたが、その中にほの明るく浮かび上がる『グラディウス』の宇宙が筆者を差し招いていました。「ここへ来て、謎と神秘を見てもらえん。……近づきすぎると、飲み込んでしまうかもしれないよ」

『グラディウス』を進化させた実験作

沙羅曼蛇

SALAMANDER



■アーケード ■KONAMI ■1986年7月4日
©Konami Digital Entertainment
「サロマンダー」は株式会社タカラトミーの登録商標です。
Text= 箭本進一(フリーライター)



『グラディウス』を別角度から見る

本作は偉大な先達である『グラディウス』を別角度からとらえ、その可能性を追求した急進的な作品です。

『グラディウス』では神秘的なステージ美術が絶賛されましたが、ステージ美術とゲーム性の関わりをより深くしたのが『沙羅曼蛇』の方向性。

1面の復活細胞や牙、2面の隕石、3面のプロミネンス、4面の小隕石、5面の画面フラッシュや隕石群、6面のプレートやシャッター、対空砲火など、あらゆるステージにプレイヤーを殺しに来る特徴的なギミックが満載されていますが、これはステージ美術とゲームプレイの融合が試みられた結果。

破壊しても復活する細胞はステージの生物感をより強めていますし、一瞬で自機を飲み込むプロミネンスは画面上下で燃える炎の熱さを体感させます。打ち上げられるピンク色

の対空砲火は画面の奥行きと自機が飛ぶ高度の高さを表現しています。見ているだけの演出ではなく、ステージのドラマを強化する役目を果たしており、プレイがよりエモーショナルなものになっています。

視覚的な側面とドラマ的な側面の両方で奥行きが増しているのです。

ハイテンポに、そして初心者に希望を

『沙羅曼蛇』ではゲームテンポに関しても新たな追求が行われています。『グラディウス』ではミスした際に少し戻された地点からのスタートとなります。パワーアップはすべて剥奪され、ゲージが点灯していた場合は強制的に最初の「SPEED UP」に戻されます。

対して『沙羅曼蛇』は、ミスした場合でもゲーム進行は途切れず、その場で新たな自機が登場します。パワーアップはなくなりますが、マルチプル(オプション)だけは画面上

に残り、回収することが可能に。

ほかのパワーアップも『グラディウス』のようにカプセルをためていく方式ではなくパワーユニット(アイテム)を入手する方式。たとえば『グラディウス』であればカプセル4個が必要なレーザーも『沙羅曼蛇』ではレーザーユニット1個を手に入れるだけで装備できます。

こうした変更のおかげで、ゲームのテンポが劇的なまでにアップしています。

さらにコインを入れると(上限はあるものの)残機が増えるため、財力があればエンディングを見ることが夢ではなくなっているのです。

『グラディウス』ではミスした後から立ち直る「復活パターン」がマニアによって構築されましたが、パターンを知らない初心者がミスであきらめるような光景も見られました。しかし、『沙羅曼蛇』では(低次周であれば)厳密なパターンなしでも立て直せる希望があるのです。



移植・復刻

PSP『沙羅曼蛇 PORTABLE コナミ ザ・ベスト』収録・2940円(税込)／配信版:2300円(税込)

よりドラマチックに

演出的な面に関してさまざまな試みが成されています。

縦スクロール面が追加されることにより、「真上からのビックパイパー」が見られるようになりましたし、前作の敵にも「基地から発進するビッグコア」「跳ね回るモアイ」など新たな側面が加えられています。

『グラディウス』シリーズを演出す

るボイスは本作が初出。クールなマシンボイスはSFムードをより強固なものとしています。

こうしてみると『沙羅曼蛇』で行われた試みは後のシリーズに大きな影響を与えていることがわかります。ナンバリング作品でこそないにしても、映画的なシューティングとしての方向性は本作で確立していると言っても過言ではないのではないのでしょうか。



巨大な生体兵器の内部を進め!

ライフフォース

LIFE FORCE



■アーケード ■KONAMI
■1987年6月26日
©Konami Digital Entertainment
Text=山本悠作(編集部)

ファンを驚かせた
意外なアレンジバージョン

『沙羅曼蛇』の翌年に別バージョンとして登場したのが『ライフフォース』。パワーアップ方法が『グラディウス』方式に戻り、何より目を引くのが生々しいビジュアル。世界観が巨大生体兵器内部に変更され、地形こそ同じだがグラフィックも敵キャラもステイジー6は腹筋・腎臓・胃・肝臓・肺・脳と変貌している。

ところが当時、「絵が『沙羅曼蛇』の『ライフフォース』を見た!」という噂が都市伝説のように流れた。

結論から言うと、それは海外版『LIFE FORCE』。『沙羅曼蛇』は海外発売にあたりタイトルが『LIFE FORCE』に改称された。そこからさらにグラフィックや敵を変更し、パワーアップシステムを『グラディウス』方式に変更したのが国内版『ライフフォース』なのだ。つまり『沙羅曼蛇』と海外版『LIFE FORCE』と国内版『ライフフォース』はそれぞれ似て非なる



ステージも敵も生物的にアレンジ。2面ボスは巡洋艦テトランから不気味な生物サイランに交代。実は腕が逆回転になって弱体化!?

これは仮説だが……。その品薄時に『沙羅曼蛇』の入荷を待ちきれず、海外版『LIFE FORCE』を仕入れて稼働させていた店舗が多々あったのではないだろうか。

なお、国内版と海外版の違いを心得ている業者や愛好家の間では、海外版を便宜上『STEREO SOUND LIFE FORCE』と呼ぶ事もある。これは海外版『LIFE FORCE』はタイトル画面の上部に『STEREO SOUND』と表示があることに由来している。

別作品なのだ。

ではなぜ、普通は国内で見える機会のない海外版『LIFE FORCE』の目撃例が相次いだのだろうか。

『沙羅曼蛇』は当時、予想を超える大ヒットに生産が追いつかず、コナミでは開発部門の新入社員までも総出で工場に向い製造を手伝った、という逸話がある。

移植・復刻

PSP『沙羅曼蛇 PORTABLE』コナミザ・ベスト』収録・2940円(税込)／配信版:2300円(税込)

自ら切り拓く羨望の宇宙

グラディウスII

GOFERの野望

GRADIUS II

AC

■アーケード ■KONAMI ■1988年3月24日
©Konami Digital Entertainment

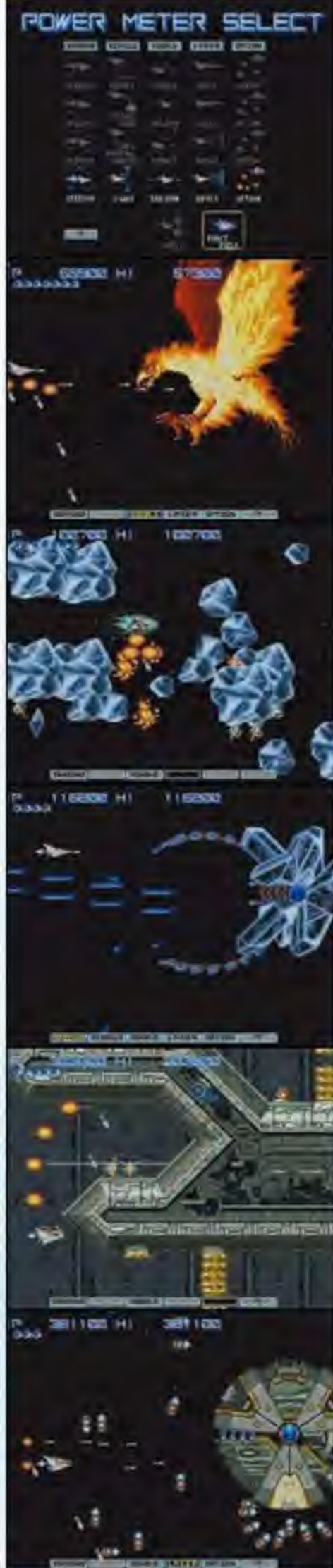
Text= 箭本進一(フリーライター)



灼熱の人工太陽とともにプレイヤーの熱気も燃え上がり、筐体の周囲には順番待ちの人があふれた

遊ぶことが誇りに

初代『グラディウス』から3年。ゲームセンターは興奮に沸き立っていました。『グラディウスII』の登場です。当時、ゲームセンターのシューティングにお金を使う、ということとは特別な行為でした。優れた映像と音楽を持つシューティングに投資



するので、同じ金額を使うにしても満足感が違ったのです。『ゼビウス』、初代『グラディウス』、『沙羅曼蛇』……遊んでいることが誇りに思えるようなシューティングたち。その列に連なるのが『グラディウスII』でした。

生命のシューティング

『グラディウスII』で描かれるのは生命のあがき、そのものです。宇宙もののSFシューティングでありながら、純粋にメカニカルなシーンに驚くほど少なめで、さまざまなシーンに生命があふれています。

ゲームの顔である1面は炎の龍と火の鳥が乱舞しますし、2面では卵から生まれる怪生物の奥に巨大な目玉が待ち受けます。3面は氷山のごとき結晶群をかき分けながら進むさまが極点探検の航海を思わせますし、ボスの「クリスタルコア」はツルの

ようなしなやかなアームと目玉のようなコアが生物的な印象を抱かせます。5面のモアイは巨大な人面。7面のボスラッシュにおいて復活を果たしたボスのほとんどが生体体系であり、脳みそのゴーレム、龍のイントルーダ、昆虫を思わせるガウなど、生物的なメンツが旧作から選ばれているのです。初登場の敵である「オプシオンハンター」はカブトガニのような姿を持ち、大きく開いた口でオプシオンを捕まえるという生物的な挙動。最終ボスであるゴーファアは脳がむき出しの巨大な顔面であり、生物でスタートして生物で締められていることがわかります。

『グラディウスII』は手ごわいシューティングとして知られています。敵として襲いかかってくるのがこれら生物だからこそ、その恐ろしさはプレイヤーの心に深く刻まれたのではないのでしょうか。たとえば、犬や猫が威嚇する姿を思い出して

移植・復刻

PSP『グラディウス PORTABLE コナミザ・ベスト』収録・2940円(税込)



ださい。彼らは人間よりよほど小さな生物ですが、牙をむき出してうなるさまに恐怖を感じない人はいない

でしょう。ライバルであり先達である『ゼビウス』が内包するソリッドで静謐な空間との差別化はここで完

全なものとなり、『グラディウスII』はエモーショナルなシューティングとして確立したのです。

体験することこそ

自機「ビックバイパー」は怪物らの生存競争のただ中に放り込まれたかのよう。この中で生き抜くドラマは体験することにこそ意味がありました。1988年にゲームセンターに通う僕は『グラディウスII』という密林から「この中で生き抜いてみる」という挑戦を突きつけられたのです。

筐体の周りには高校生や大学生がたむろし、互いに鋭い視線を投げかけあっていました。皆が超一流のシューターになろうとし、限られたプレイ時間を有効に使うとしていました。なぜなら当時は家庭用機への移植に限界があったからで、アーケード版『グラディウスII』を遊ぶ方

法はゲームセンターで遊ぶことのみでした。筐体にコインを入れてからゲームオーバーになるまでの間だけ、ゲームを自分のものにできたのです。

そんな状況ですから、体験というものは何よりも尊く重く、ビデオゲームと不可分でした。そして、憧れや誇りといった少年めいた感情とも深く深く結びついていました。そう、1988年、僕は自らを証し立てるものを知らない少年でした。

道なき道を切り開きたい。並み居る敵に打ち勝ち、征服の雄叫びを上げたい。自らの力で。ほかでもない、自らの力で。僕が苦手の装備で勇戦するプレイヤーに羨望のまなざしを向けました。高速面のコース取りを必死で覚えめました。攻略情報を共有して効率よく腕を上げる常連たちに嫉妬のまなざしを向けました。それはある種の飢えでした。飢えは自ら食らうことですら満たされなかったのです。



シューターをひれ伏せさせる「神話」!

グラディウスIII

伝説から神話へ

GRADIUS III

AC

■アーケード ■KONAMI ■1989年12月11日
©Konami Digital Entertainment

Text=多根清史(フリーライター)

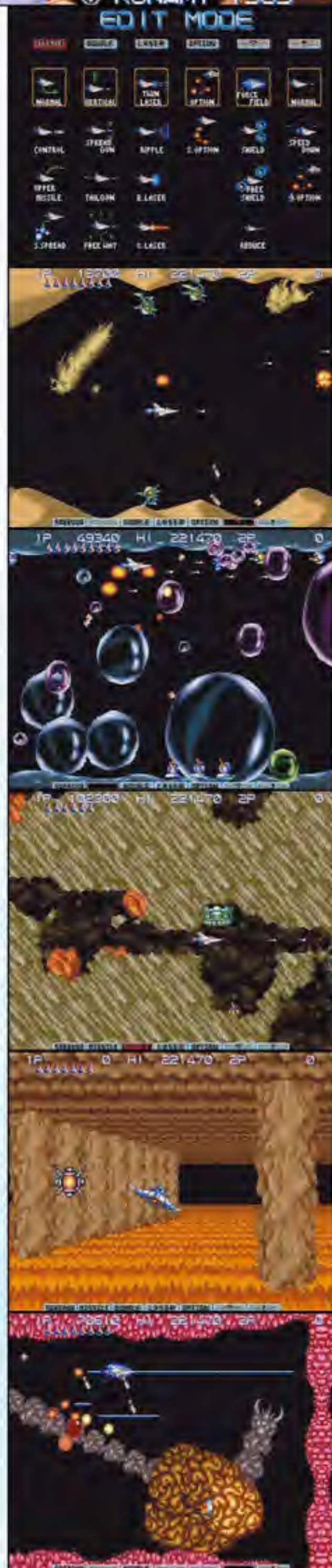


激ムズさがシリーズの「伝説」を超えた!

シューターほど腕前に「格差」が激しいジャンルもそうはない。けど、『グラディウスIII』の前では、大半の人は平等だ。「歯が立たない」という敗北を教える神として……。

『III』が忘れえぬ記憶に焼き付いているのは、一つには発売前のワクワクがこの上なく高まっていたから。「伝説から神話へ」のサブタイトルは半端な覚悟じゃ付けられない。「伝説」とは最高傑作シューティングと呼び声もある『グラディウスII』、ひいてはシリーズ全体のこと。当時ならではの絶大なプレッシャーとそれに挑む熱気が伝わってくる。

『III』は、確かに「神話」になった。シューティング史上に残る極悪な難度の「神話」に。1面の砂漠ステージから、上下に砂丘が迫って狭い通路でライオンが弾を浴びせ、後ろからダッカーが体当たり。ベテランも



初見殺しされる壁が立ちはだかる。

そんな1面も、2面の泡ステージが放つ殺気には霞んでしまう。泡は見かけによらず固く、撃てば分裂する。泡のラッシュは何度も繰り返し、フル装備でも消しきれずに押し負ける。まさに物量という名の暴力、低

次面で許されてもいいのか……?

本作には「ビギナーモード」と「テクニカルモード」、2つのモードが用意されている。前者は文字どおり初心者向けに、難度を控えめにし、ステージ数を制限したもの。問題は、その最終ステージ3面にある。

やたらと長い火山面、死角にいる基地からのザコの大群、5分以上も集中力を途切らせられない。その先に待つのは、悪名高き「ビッグコア Mk-III」だ。レーザーで上下を囲い、反射レーザーでじわじわと逃げ場をなくす。熟練者は鼻をへし折られ、初心者には「処刑」でしかない。このビギナーモードで逃げ出さなかった者たちは、本当の地獄を見る

ことになる。5面ではボスのヴァイフが吐き出すモアイ「グローム」が鬼畜だ。撃つと膨れ上がるだけで厄介なのに、見た目よりデカイ当たり判定にも泣かされる。

極め付きが、9面の名物「キューブ」のラッシュ。すでにギャラリーのひとりでしかなかった筆者も、予測不能な気まぐれさ、確実に追い詰める計算ずくさに背筋が凍った。神技だと思った「かまくら」(キューブを積み重ねて防波堤にする)も「逃げ」でしかなかったと、後にスーパードレイのビデオで知った衝撃……!

凶悪なムズさに追い打ちをかけるのが、クセのある武装の数々。A、Dタイプのうち、サイクロンレーザーと2WAYミサイルを持つCは強そう……に見えて、前者は通常レーザーより威力が弱く、後者は2連射が利かないわ地味で速攻で速攻アウト。Aでもかなり厳しく、実際はBかD以外はクリアどころか中盤さえままならない。リップルレーザ

移植・復刻

PSP『グラディウス PORTABLE コナミザ・ベスト』収録・2940円(税込)
PS2『グラディウスIII&IV〜復活の神話〜 コナミ殿堂セレクション』収録・1890円(税込)



初心者を絶望の淵にたたき落とす鬼畜ボス・ビッグコアMk-III



5面ボスのヴァイフ。数あるモアイ一族の中でも札付きのワル?



名物のキューブラッシュ。開発者はガチ避けを想定してたという……

ーやスプレッドが強いBも、爆風で敵弾が見づらくなり、あえて封印しないといけない局面も。

しかも、各武装を自由に組み合わせる「エディットモード」も激しくワナ。スモールスプレッドやコントロールミサイルは使いどころが限られ、慣れないうちは冥土への片道キップ。慣性が働くスネークオプシオンやエナジーレーザーなど、感覚は面白いが楽しむ余裕があるはずもなく、「使える」武装はごくわずか。その大半は、標準装備でクリアできる猛者が、自分に試練を与えるために課す「縛り」でしかなかったのだ。

トラウマを残す難しさ、超上級者しか認めないエリート主義。なのに、奏でる音楽は天上の調べ。女性のハーモニーを基調に「神話」を予感させるOP、血沸き肉躍る空中戦のテーマ。3面の「The Wind」は爽やかで軽快でコナミサウンドのトップに推すのは筆者だけじゃないはず。音楽は心とろかす優しさなのに……。

スーパーファミコン版に贈る言葉

アイデア山盛りのギミック、素晴らしいBGM、しかしハードコア過ぎ。『III』を惜しむ筆者にとって、家庭用スーパーファミコン版は救いだった。バランスが見直され、カプセルも増やされ、武装も強くなって「遊べる」ゲームとなったからだ。

しかし、スーパーファミ版は「完全移植」にはほど遠かった。ステージ構成もガラリと変えられ、ビッグコアMk-IIIは大人しくなり、キューブも9面ごと消えてしまった。それはスーパーファミ本体の発売間もなく、ハードのノウハウがまったくない段階での大健闘であり、限界だったのだろう。伝説的な難しさ故のカリスマ性に魅せられたファンには、スーパーファミ版に複雑な思いを抱く人もいる。が、あえて言いたい。君がいたから、僕ら凡人はシューティングをあきらめなかった。ありがとう!



脳ミソも高速シャッターもアルヨ!

沙羅曼蛇2

SALAMANDER 2

AC

■アーケード ■KONAMI ■1996年1月
©Konami Digital Entertainment
「サロマンダー」は株式会社タカラトミーの登録商標です。
Text=GERTACK!(ジョイスティック評論家)



ロケーションの需要に 左右された不遇な続編

各社からポリゴンの対戦格闘ゲームの続編などが始めて盛り上がっていた1995年秋のアミューズメントマシンショーでコナミ・ブースの隠し玉タイトルとして電撃発表された『沙羅曼蛇2』は、そのタイトルを聞いただけで「名作が帰ってきた!」と言われ、プレイヤーからの期待度は非常に高かった。しかし、開発中の仕様からゲームシステムなどが二転三転し、発表から翌年リリースされた製品版は、新要素の「オプションシミュート」が上級者にとって不要なシステムであったり、従来の周回ループ制が排除され2周エンドになるなど、前作をやり込んだマニア層にとっては満足のいく完成度ではなかった。結果的に『沙羅曼蛇』の続編と思わなければ佳作」という厳しい意見がよく聞かれた。

『沙羅曼蛇』らしさとは? 続編として、本当の

上級プレイヤーの中でも「スコア

名作として評価された前作『沙羅曼蛇』は、オペレーター(ゲーセン経営者)側にとって「周回ループ制なのでやり込んだ上級プレイヤーほどプレイ時間が非常に長い」という致命的な欠点があり、続編の『沙羅曼蛇2』開発当時からインカム収入の良かった対戦格闘ゲームのプレイ時間と比較すると、開発側からしても前作同様の周回ループ制を導入することは厳しく、結果的に2周エンドになったのではないかと思われる。

「ラ」と呼ばれるプレイヤーの間では『沙羅曼蛇』といえば、1コインで何周できるか?」がゲーセンでプレイする楽しみのひとつではあるがそれ以外での『沙羅曼蛇』らしさとは何か? アイテム制の導入や縦スクロール面の挿入などといった『グラディウス』シリーズとのシステムの差別化は基本的なことだが、それ以外で言えば「初心者でも遊びやすい」ということだと思う。

1985年当時ゲームセンターに登場した『グラディウス』は3ボタン構成によるパワーアップゲージ制という珍しい仕様だったので、操作に手間取っているうちにゲームオーバーになってしまい初プレイで見切ってしまうプレイヤーも少なからずいたのだが、翌年に登場した『沙羅曼蛇』はアイテム制にしたことでプレイヤーは操作に集中しやすく、さらに「覚えゲー」という攻略しやすさもあり、まずは『沙羅曼蛇』にハマってから『グラディウス』に興味



移植・復刻

PSP『沙羅曼蛇 PORTABLE コナミ ザ・ベスト』収録・2940円(税込)/配信版:2300円(税込)



輸送コンテナの小窓からテニールップ様がみてる！興奮しながら生物的な触手で攻撃してくるぞ



2P側の自機である突撃型強行戦闘爆撃機「スーパードラゴン」だとランクの上げが若干遅くなる



を持ったプレイヤーもいたほどだ。
前作から10年後にリリースされた当の『沙羅曼蛇2』も、それまでに『グラディウスⅢ』や『極上パロディウス』といった『グラディウス』系列シリーズとしては難易度が高めなタイトルがリリースされており、さ

らに『沙羅曼蛇2』の直後も『セクシーパロディウス』という超高難度のタイトルがリリースされているので、その中継ぎにも難易度の易しめな本作が気軽に遊べるシューティングとして対戦格闘ブームの最中にリリースされたことを評価したい。

『沙羅曼蛇』ファンが喜ぶ、シリーズならではの演出

脳ミソのような生体兵器「ゴーレム」や生体系メカ兵器「テニールップ（テトラン2）」など、前作から引き継がれた敵キャラが登場するほか、2周目のBGMの一部が旧作のアレンジ曲に変わるなど旧作のファンを喜ばせる要素もしっかりと備わっている。道中に登場するゴーレムが1面ラストで爬虫類系のボス「バイター」に食われてしまう演出や、4面道中で輸送コンテナの小窓からテニールップが自機の戦闘を目撃していたことでボス戦時に興奮状態で襲ってくるなど、『沙羅曼蛇』ファンとしてワクワクする設定もある。

また、普通にプレイしていると倒せずにボスに食われてしまうゴーレムも実は簡単な攻略方法で倒すことが可能で10万点のボーナスが得られたり、4面道中に登場する艦隊に隠しボーナスが存在したりして、一度

覚えてしまえば簡単に出せて「お約束」的な攻略要素もあるので、初心者でも気軽に攻略を楽しめるのだ。

**数プレイで1周クリアも可能な
易しい難易度の結果は……**

一般的に、あまり高い評価だとは言えない本作だが、リリース当時に本作をプレイしてみて『グラディウス』と『沙羅曼蛇』の両シリーズに興味を持ち始めたプレイヤーやシューティングを好きになったプレイヤーも少なからずいるのは事実。

熱狂的なマニア層の増加によってゲームの難易度を高め、この頃からハードルを高くしてしまっていたアーケードのシューティングゲームだったが、本作はいったんシューティングゲームの基本に返り、難易度を易しいほうに調整したことでプレイヤーがとつきやすくなり、新たなシューティング・プレイヤー層を取り込むことには成功していたのではないだろうか。



掟破りの数々を見よ! これぞ「外伝」だ

グラディウス外伝

GRADIUS GAIDEN

PS

■プレイステーション ■KONAMI ■1997年8月28日

■5800円/PS one Books:1890円(税込)

©Konami Digital Entertainment

Text=多根清史(フリーライター)



© 1997 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.
DEVELOPMENT BY KCET.

家庭用だから すべて「自己責任」で!

まさに外伝! 本作にはこの言葉こそ贈りたい。外伝とは、本編を踏まえたとうえで、あえて正道を踏み外すこと。90年代半ばの『グラディウス』シリーズには、家庭用でも「アーケードからの移植作品のみ」という暗黙の約束があった。その禁をあえて破り、独自路線を選んだ本作は、「外伝ならではの」チャレンジ魂に満ち満ちているのだ。

シリーズ恒例のパワーアップ選択も、のっけから型破り。ビックバイパー+装備あれこれ……ではなく、機体そのものを取り換える方式は、『パロディウス』のそれに近い。こんな『グラディウス』じゃない! と拒否反応も少なくなかったが、食わず嫌いで済ますなんてもつたいない。ここでは「4機ある内の1機」にすぎないビックバイパーは、基本を押さえた装備のせいで見た目はジミ。



それに比べて、ほかの機体ははしたない遠慮なさ! 2番機のロードブリティッシュは『沙羅曼蛇』でもおなじみの機体だが、リップルレーザーや2WAYミサイルに加えて「デイスラプター」も追加。画面端まで伸びて、ボスの装甲も貫通するレーザーだ。さらに3番機のジェイドナイトは、同心円状に広がるラウンドナレーターに恵まれている。複雑な地形に富み、物陰からのいやらしい攻撃が多い『グラディウス』では、このアドバンテージはとても大きい。そして敵を自動で狙う「オートエイミング」や、疑似ブラックホールに敵を吸い込む「グラビティバレット」ありのファルシオンβは近づいてよし離れてもよし。どの機体も「ミサイル」「ダブル」「レーザー」は二段階にパワーアップし、武器の特性はより強調される。

正直、各機体のスペック差は結構デカイが、バランスを取る気配りはみじんもなし。具体的にはロードブリ

ティッシュの弱さに救いの手を……。好きなだけ遊べる家庭用だから、機体を選ぶのは自己責任で! という突き放し方が痛快だったりもする。

このスタンスは「ゲージエディット」にも貫かれている。パワーアップゲージの順序を自由に変更して、レーザーとオプシオンを入れ換えることもできる。弾幕の吹き荒れる中、カプセルを一個取るたびバリアを張り替える荒技も! プレイが大味になっても「自己責任」なのだ。

ダッカー、まさかの下克上!

「シューティングファンには満足を、初心者には感動を」の看板どおり、本作はストイックとは真逆にある大盤振る舞い。2人同時プレイもあるが、またカプセルを奪いあって仲間割れするんでしょ? という罠もない。少なくとも初めのうちは……。

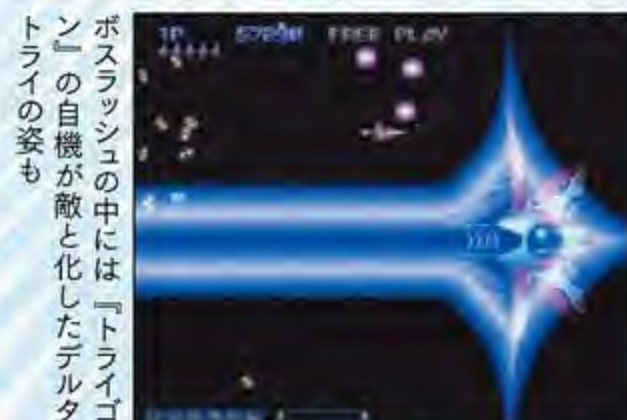
1面は雪原で、『Ⅲ』の砂漠を色替えたような風景。ただし、ザコの

移植・復刻

PSP『グラディウス PORTABLE コナミザ・ベスト』収録・2940円(税込)



3面の水晶ステージ。レーザーが水晶に当たって屈折する、かつてない戦略性！



ボスラッシュの中には『トライゴン』の自機が敵と化したデルタトライの姿も



シリーズおなじみのザコ・ダッカーが『ヘビィダッカー』に巨大化して大出世！

くせにグルグルと回る！ スーファミからPSへのハード的な進化の証しであるとともに、「手描きドット絵シューティング」の残光なのである。「過去の思い出を誘い、それを鮮やかにぶっ壊す」のが全ステージに通底しているコンセプト。2面のスクラップでは、見たことのあるボスの残骸が眼下に転がっていて、カバードコアを捨てるなんてMOTTAINAI！ そう油断させてミサイルを撃ってくるわ、本体が破壊不能だと序盤の難所だったりもしますが。さらに『II』の結晶を思わせる水晶から構成される3面は、レーザーがプリズムに屈折され、死角にいる敵との新たな攻防が生まれている。モアイもいつもと同じ顔をしているが、倒しても残骸が画面に残ったままで、進行ルートをふさぐことも。そして7面は伝統の火山面かと浸っていると、後半ではブラックホールが出現して地形もろとも事象の地平に吹っ飛ばす！ 最大の敵は「これ

が定石だから」とタカをくくる自分自身なのだ。

待ち受けるボス勢は本作のオリジナルばかりだが、以前のシリーズばかりか、コナミの別ゲームから本歌取りしたものもチラホラ。デスを二つなげてデスダブルは想定内として、デルタトライ、『トライゴン』のスーパー戦闘機（正式名称）！

しかし本当のサプライズは、最終面の奥で手ぐすね引いている。高速スクロールと要塞を抜けた先にいる「宿命」とは……ヘビィダッカー！ やられ役の最底辺にいたザコ「ダッカー」があっばれな下克上、極太ビームを放つわ奥行きある空間を駆け巡るわと堂々たるラスボスぶりが胸に染みる。

2周目は新たなボスが登場したりやり込み性もハンパない本作は、PSP版『グレイウス・ロード』にも収録。が、2人同時プレイなど真価を発揮するためにも、ぜひゲームアーカイブスでの復刻を！



過去作との比較では見えない魅力がある

グラディウスIV 復活

GRADIUS IV

AC

■アーケード ■KONAMI ■1999年2月
©Konami Digital Entertainment

Text=CHIEF(会社員)



ファミコン世代の アーケード・グラディウス

「ゲーセンで『グラディウス』ができる」。新作『IV』の発表は、明日のテストなんてどうでもよくなるほどの衝撃だった。そして片思いの乙女のように悶絶しながら待ち焦がれた稼働日、筐体の前まで少し早足で進み、インストを確認し、いったん離れてひと呼吸。6番装備で行こうと決めていたのに直前で怖気づいた。「フライングトゥーピッド」って大丈夫なのか？ 使いこなせるのか？ ダサいプレイを見られたらどうしよう。でも早くしないとほかの人が……。告白前の乙女のように「メタルスラッグ」のギャラリーのふりして『IV』をチラ見すること数分。わき上がる期待が生む妙な緊張感を持ったまま50円を投下し、結局選んだのは無難な4番装備。

慣れないゲーセンで、10年ぶりのグラディウス新作というビッグタイ

トル。当時まだ高校1年だった自分のような82年生まれの子がファミコン世代には、この時初めて「宇宙ガ、マルゴト、ヤツテキタ」のだ。

ファミコンで『グラディウス』を始め、スーパーファミコンで『III』、プレイステーションで『外伝』……と家庭用で遊んできた自分にとって、『IV』は初めてゲーセンで遊ぶ本家『グラディウス』。その印象はともかくグラディウスとして、むしろ『パロディウス』シリーズ『沙羅曼蛇2』『外伝』を『III』の後に挟んだことで、エンターテインメント性が強まったように感じる。

『IV』のエンターテインメント性とは積極的に殺しにくる地形と破壊可能なプレッシャーが生む、程よいスリルにある。そのスリルを語るのに外せないのが3面。破壊可能な泡と破壊不可能な水晶がお互いを弾き飛ばしながら突っ込んでくる超アドリブステージで、特にボス戦が『グラディウス』には珍しくパターンなしの

殴り合いで熱い。ボスの出す泡を処理しながら攻撃し、同時にボスの攻撃と跳ね回る泡を避け続ける。「どちらが先に倒れるか根性比べとしゃれ込もうぜ」なんて幻聴が聞こえそうな攻撃に、当時の自分は何度も叩きのめされ、そのたびに、昼休みに学食の空缶回収機に5缶を突っ込んだ返金50円で立ち向かった。そして10回以上の挑戦の末に突破した時、自然に「いよっしゃー！」と小さく声が出た。難所を突破した興奮で上がった心拍数は4面の静かな立ち上がりにならずに収まっていき、後半の激しく波打つ地形でまた「危ねえっ」と声を発した顔はきつと絶叫マシンの隠し撮りにも負けないベストスマイルだったに違いない。

3面ボスと4面序盤がわかりやすいのだが『IV』はエリアごとに明確な難易度の緩急があり、同じステージでも地形を区切るなどして明確にエリア分けすることで、難易度変化を自然にプレイヤーに認識させて



移植・復刻

PSP『グラディウス PORTABLE コナミザ・ベスト』収録・2940円(税込)
PS2『グラディウスIII&IV〜復活の神話〜 コナミ殿堂セレクション』収録・1890円(税込)



泡は慣れないうちは壊さず避けたほうがいい。実はボスを上端か下端に誘導すると片側からしか泡が出なくて楽



モアイの吐くイオンリングがいっぱいですりル満点だが、画面前方に急いで逃げるように動くと、意外と避けやすい



いるのがうまい。たとえば5面の前半のモアイはオプションが2個もあれば片っ端からなぎ倒して進めるが、いったん地形が途切れてから始まる後半はモアイを壊しても復活するため、フル装備でも全方向から集中砲火を浴びることになる。こうした緩急が難所を抜けた時の突破感と安堵をシリーズの他作品より強く実感させてくれる。さらにうまいのが難所でのスリル演出で、復活モアイも6面最初の細胞も、無限にわくためフル装備でも破壊し切れず、防戦一方のプレッシャーを受けることになる。装備の有利を感じさせない敵の配置と攻撃。逆にミスして装備を失った復帰時にも逃げに徹すれば何とかなる絶妙の難易度調整は何度遊んでも感心させられる。

そんな、時にはアドリブを強要し、初心者でも熟練者でも装備に関係なく平等にぶっ殺しにかかってくる『IV』のおもてなしが炸裂するのが7面の高速スクロールだ。大量に配置されたシャッターや大小の風車や分岐を邪魔する棒といったギミックは「ルート覚えれば余裕だぜ」なんて思い上がりを魚の餌にしてくれるエコロジストで、むしろ6面でボッコボコにされ、装備はスピードとアドリブを乗りこなす勇気だけの客には1分でフル装備になるチャンスとカタルシスを与えてくれる。

地形と破壊可能なプレッシャー、そして高いアドリブ性を持つ『IV』は何度プレイしても変わらずプレイヤーをいい意味で苦しめてくれる、飽きのこない名作と思う。

だが稼働当時、本作の芳しくない評価も多く耳にした。過去シリーズとの比較に、その評価が多かった気がする。「85〜89年に初めて新作グラフィクスに触れた人の感動」と「99年に初めて新作グラフィクスに触れた自分の感動」は、きつと等しいものに違いない、そうあってほしいと、『I』〜『III』最盛期を知らずに『IV』と出会った自分は思うのだ。

サバイバルという選択

グラディウスV

GRADIUS V

PS2

■プレイステーション2 ■KONAMI ■2004年7月22日

■6980円/コナミザ・ベスト:2940円(税込)

©Konami Digital Entertainment

Text= 箭本進一(フリーライター)



エッジからニッチへ

初代『グラディウス』から19年。シューティングはエッジからニッチへ変化しました。かつてシューティングはグラフィックと音楽の最先端が見られるベンチマークでしたが、その側面も薄れた2004年に『グラディウスV』は世に出たのです。シューティングとスペースオペラが不遇の時代に、名作のナンバリングタイトルを作る……対費用効果を考えると、クレバーとはとても言いえない選択ですが、この時代性を抜きにして本作は語れません。2011年の現在から振り返ると、『V』はシューティングに神通力を取り戻そうとする試み、そしてあがきであるように思えます。

『V』という名の重圧

初代『グラディウス』を遊ぶ。そ



これは「1コインの重み」や「ギャラリーの視線」といったプレッシャーに耐えて、クールなグラフィックが織りなす自分だけのドラマを獲得する……というゲームセンター的な空間に立脚した体験でした。その続編を家庭用で作るのですから、これは明らかに難題です。家庭用とゲームセンターはまったく環境が異なります。無限に遊ぶことができ、周囲の視線を気にすることもなく、なんとあればポーズをかけて一休みすらできるのですから。ほかの多くの家庭用『グラディウス』とは違い、『V』は移植作ではないのです。

宇宙に夢のない時代に

『V』では初期シリーズで描かれた宇宙を最新の技術で受け継ごうとしています。それは憧れに彩られた、冒険の舞台としての宇宙です。どこまでも飛んでいけそうなほど広大な空間。燃えさかる天体、襲い来る隕

石雨、怪生物の襲撃、そして謎の秘密基地。敵味方の光線が飛び交い、悪が焼き尽くされる、活劇の宇宙。2004年という、宇宙に夢のない時代に描くにはクラシックかもしれないですが、圧倒的なクオリティがそんな言葉を呑み込ませてしまいました。夢無き時代に夢を……これは初代『グラディウス』が辿った道筋でもあります。『ゼビウス』以降、シューティングの舞台は地上へと移りつつありましたが、そこに宇宙のロマンを提唱したのが初代作だったので、『V』宇宙のロマンと星空の広大さをクオリティの力で取り戻したのです。

重圧と解放

ゲームセンターとは前述したようにプレッシャーの場でしたが、『V』では地形の重圧を増すことでこれを肩代わりさせているように感じられます。『V』の背景美術は奥行きと



美しい宇宙空間で展開する空中戦。初代の魅力をストレートな形で再現した画面だ



すさまじい数の隕石をかいくぐり、巨大なボスと戦う。歴代のテイストが現代風に昇華されている



蒔かれた種子

『V』が選んだのはサバイバルの険しい道です。移植やリメイクを繰り返して伝説のまま緩やかに生を終える、そんな選択は無難でクレバーで、対費用効果のとても高いものです。しかし、広がりを感じさせるものですが、プレイフィールドとしてはかなりタイト。永遠に続くかと思える縦穴、高速で迫る迷路、こちらをすり潰さんとする肉の壁など、複雑に入り組んだ地形と敵がプレッシャーをかけ続けてきます。このじりじりとした緊張感があるからこそ、空中戦や上下スクロールステージでの解放感が際立ちます（これは初代『グラディウス』のスタイルであることはいまでもありません）。プレッシャーをはねのけて遊ぶ、ゲームセンターシューティングの原点に回帰する試みなのです。

『V』が選んだのはサバイバルの険しい道です。移植やリメイクを繰り返して伝説のまま緩やかに生を終える、そんな選択は無難でクレバーで、対費用効果のとても高いものです。し

かし『V』はそんなオトナの選択ではなく、『グラディウス』スタイルの生き残りを賭けました。『V』のスーパープレイを記録したビデオに道行く人々が見入る、そんな光景を偶然目撃しましたが、そこにはかつてのゲームセンターと同じ、熱い憧れの空気がありました。エンディングでベノムは言います。自分の欠片は宇宙に散らばり、再び現れるだろう……と。僕にはこれが2004年というシューティングの荒野に『グラディウス』の種子を蒔いた送り手の願いに見えてなりません。あれから7年、シューティングという土地には新たな命が芽吹きつつあります。それは同時代のほかの作品とともに『V』がつかない可能性の大地です。もう充電は十分でしょう。そろそろ『グラディウス』の出番です。いつの間にか悪い意味でのオトナの目線でゲーム界を見てしまうようになった僕ら、その頭をぶん殴る時間です。



フェイト・オブ・オクトパス



軍艦マーチで今日もフィーバー



ビューティフル・ギャルズ



もっとも北の国から '90



ナイト・オブ・ザ・リビングデッド



タコの要塞のテーマ



なにみてはねる?



またまた、兄弟船は行く



パロパロダンシング!



メモリー・オブ・シューティング



パトロールマン



ジャンジャンバリバリ出血大サービス



最後はお祭りだよ〜



カプセル怪獣「カプチーノ」



最後はハレルヤッ!



マニアック・オブ・シューティング

Wii パロディウス

■ Wiiバーチャルコンソール ■ KONAMI
 ■ 800Wiiポイント
 © Konami Digital Entertainment

PSP パロディウス PORTABLE
 コナミ ザ・ベスト

■ プレイステーション・ポータブル ■ KONAMI
 ■ 2940円(税込)
 ※『パロディウス(パワーアップアレンジ版)』『パロディウスだ』『極上パロディウス』『実況おしゃべりパロディウス(後期版)』『セクシーパロディウス』収録
 © Konami Digital Entertainment

パロディウス ステージ&音楽

『グラディウス』のパロディとして登場した『パロディウス』。2作目以降は初心者でも遊びやすいオートパワーアップも搭載され、底抜けに明るいステージ&音楽とも相まって、シューティングの間口を広げるシリーズとなった。

※楽曲が複数あるステージは代表曲を掲載。 ※一部移植版では変更された曲もあります。

1988 | パロディウス —タコは地球を救う— PARODIUS © Konami Digital Entertainment



1990 | パロディウスだ! —神話からお笑いへ— PARODIUS DA! © Konami Digital Entertainment



1994 | 極上パロディウス —過去の栄光を求めて— GOKUJO PARODIUS © Konami Digital Entertainment



1995 | 実況おしゃべりパロディウス JIKKYO OSHABERI PARODIUS © Konami Digital Entertainment



1996 | セクシーパロディウス SEXY PARODIUS © Konami Digital Entertainment



MSXに誕生した正統派突然変異種

パロディウス

— タコは地球を救う —

PARODIUS

MSX

■ MSX ■ KONAMI ■ 1988年4月28日
© Konami Digital Entertainment

Text=藤井ファール(武蔵野プロ)

見た目はパロでも 思いつきグラフィティウスよ?

MSXは『グラディウス2』よりも『沙羅曼蛇』がすごい気に入っていたんです。2人同時プレイでそれはもう、遊びまくって。それでMSXで次に何が出るんだと。そして『パロディウス』ときたもんだから、はあ!? ってなるわけです。タコとペンギンでシューティングやるんかいと。こんな自機で必死に弾よけてレーザー撃って、カタルシスはあるのかと。

雑誌に出ていた情報を見るとタコ、ペンギン、ゴエモン、ポポロン、ビッグバイパーから自機を選べるものの、性能は一緒と書いてある。うむ、地味だ。キャラはぶっ飛んでいるものの、こりやプレイしたら地味だろうな、という予想。そして実際にプレイした感想は、すごくいい意味で地味、でした。MSX版『沙羅曼蛇』はとにかくパワーアップが派手で、

その分フルパワーアップまでが遠い。それが面白さの一因でもあったのに対し、『パロディウス』は実にコンパクト。やれることは基本的に『グラディウス』の基本形です。それでどうにか先へ進め、ということなのですが、よりステージ構成や敵の動きが緻密になっている。ギャグっぽいムードではあるものの、敵のひとつひとつが絶妙に「いやらしい」と「巧妙」の中間ぐらいで、やられてもイラッと来るより「なるほど、こうくるのか」という妙な納得があるのです。もちろん、ジャンケンに負けたらステージ最初からやり直し、とかふざけんなコラ! と言いたくなる部分も(ギャグに怒るのもアレですが)あるけど、シューティングの部分は全然ふざけていない。グラフィックを全部グラフィティウス調にしたら、これが一番『グラディウス』の後継作にふさわしいんじゃないでしょうか。たとえば3面のモグラはモアイの代役ですが、リングの代わ

りに投げってくるツルハシは壁バウンドする。ダッカーの代役はペンギンですが、さらに『沙羅曼蛇』のアメーバのような動きのハンマーが上下の壁を交互に飛び渡りながら逃げるスペースを埋めてくるわけです。こういう地味な改良、進化に基本武装で対応していく、というのが熱い。『グラディウス2』で巨大なキャラが画面を飛び回ったり、高速ステージがあったりする中をタイプ1装備で進むのとはまた違う。より緻密な回避を求めてくる構成の妙がより『グラディウス』をやっている感を生むのです。その一方で、ボスがものすごく固い。レーザー装備でも1面ボスからこれでもかというほど撃ち込まないと落ちません。歴代作品でも一番連射が必要なのでは? らしさと、らしくなさ。双方を織り交ぜてグラフィックも冒険してみた、という作風は独自の進化を続けるMSXシリーズの遺伝子を実に受け継いでいたと言えるでしょう。

移植・復刻

Wiiバーチャルコンソール配信中・800Wiiポイント
PSP『パロディウス PORTABLE コナミ ザ・ベスト』収録(パワーアップアレンジ版)・2940円(税込)





MSXから本場アーケードに殴り込み

パロディウスだ!

— 神話からお笑いへ —

PARODIUS DA!



■アーケード ■KONAMI ■1990年4月25日
© Konami Digital Entertainment

Text= 藤井ファール(武蔵野プロ)

**シリーズを救った救世主、
は言い過ぎだろうか?**

本当に神話だったんですよ、『グラディウスⅢ』は、『グラディウスⅡ』もMSX版『沙羅曼蛇』もクリアできた私でも、神話にはまるで歯が立たなかったのです。7面を見た記憶がある、というところ止まり。これ以上、上達は望めないんじゃないか、『グラディウス』シリーズはもう楽しめないんじゃないか、そんな時に現れたのが『パロディウスだ!』だったわけです。あの『パロディウス』がアーケードに!? 見ればグラフィックはすごく綺麗で、ウィンビーなのにツインビーを名乗ってる謎の機体までいる! これは使ってみたい! というわけで手を出してみましたら、これが面白いのなんの。胃が痛くなるような『グラディウスⅢ』の威圧感がないんですね。そして3面ぐらいまではさくさく進める序盤の気楽さ。ただ難易度はパワーアップと時間経過に比例して上がっていくので、パワーアップをある程度抑えながら進まないといずれひどいことになる罠があり、さらにパワーアップがルーレット式になって決定するまでずっとルーレットが持続する悪魔の「ルーレットカプセル」のせいで、パワーアップ控える↓ルールレット取る↓いらぬスピード&バリアやパワーアップ消去を引く↓難易度が上がってやられる、というなかなかキラーなコンボが用意されているなど、コミカルな映像にだまされるところかなり苦戦させられる。さすが一度は神話レベルの難易度まで行ってしまっただけのことはある。

クリアは難しい。それでもやりたくなってしまう魅力はまず音楽が挙げられるでしょう。MSX版『パロディウス』でもあった、クラシック曲&過去作品の名曲アレンジがすごく面白かつこいいわけですよ。ゲームンという空間はいろいろなゲームの音楽がぶつかり合う戦場なわけですが、その中でオーケストラヒットをギャンギャン響かせながら誰もが知っている名曲の旋律が、しかもコミカル調で流れるという衝撃。サウンド面では頭ひとつ抜けていた記憶があります。それから、ベルパワーを使えばどうにかなる! というかすかな希望ですね。青ベルのスーパードム、白ベルの弾消し、緑ベルの巨大化、赤ベルの重なる無敵の菊一文字。キツイ場面でもこれらを持つていけばいけるんじゃないか? そんな希望を持てる仕様だった。過去作ではクリア方法を見つけないと手詰まりだったのが、ベル持っていけばいけそう、という解法がいつでも見えているのは、プレイヤーをがらんぼらせるいいアイデアでした。もちろん、それだけでどうにかなるわけではないのですが。

私のみならず『グラディウスⅢ』で挫折したゲーマーをシリーズにつなぎ止めた働きは、もっと評価されているのでは?

移植・復刻

PSP『パロディウス PORTABLE コナミザ・ベスト』収録・2940円(税込)

帰ってきたパロディの満漢全席!

極上パロディウス ～過去の栄光を求めて～

GOKUJO PARODIUS

AC

■アーケード ■KONAMI ■1994年4月26日
©Konami Digital Entertainment

Text=富島宏樹(フリーライター)



名は体を表す 極上のサービス精神

極彩色にしてハイテンション。そんなキャッチコピーすらつづけたくなる『極上パロディウス』は、見た目だけでなく中身も隅々に至るまで、サービス精神にあふれた作品だ。なにせゲーム開始直後、セレクトできる自機からしてネタが満載なのだから。バリアの形状が物議を醸した謎の棒人間・こいつ&あいつを筆頭に、目の保養にピッタリなひかる&あかね、オプシオンが特徴的なマンボウ&サンバ、どこかで見た銀の鷹の装備をほうふつとさせるミカエル&ガブリエルと、新キャラクターはすべて個性が際立っている。前作の4キャラクターも相変わらずの存在感を誇り、初プレイ時にはまずここで嬉しい目移りをしてしまうほどだった。

肝心のステージも、次から次へとギャグ&パロディが押し寄せる怒涛の展開で、プレイヤーを飽きさせない。たとえばクレイジーゲームを題材としたステージでは、ぬいぐるみに前作主人公のタコが混ざっていたり、後ろから巨大なコナミの看板が出現したりと随所にネタが仕込まれている。個人的に印象深いのは、ステージ4の後半に登場する注意の標識3連発だ。『落石注意』の標識で岩が降り注ぎ、続いて『動物注意』では鹿が大量に舞い降りる。そしてラストに現れるのは『!』の標識。今度は何が降ってくるんだ……? と身構えていたら、出てきたのは巨大な『!』マークそのもの! 初めて見たときはプレイ中にもかかわらず「そう来るか!」と感心すらしてしまった(もちろんその後にミス)。シューティングゲームをプレイして笑わせられる、なんてのはそうそうできる体験ではないだろう。

全編これネタのオンパレードと言えるアップパーな雰囲気、それを支えるBGMの素晴らしいも本作を語るうえでは外せない。クラシックに加えて童謡や世界民謡までモチーフとしたアレンジ曲群は、特徴的なステージやボスにマッチしながらも、かつアップテンポで統一。デイスコ調のユーロビートとドヴォルザークの交響曲第9番をミックスしました、と言われただけではなかなかピンとこないが、実際にステージ7で聴けば異様なまでにノリノリになるのだからアレンジの妙を感じずにいられない。音楽まで手を抜かないどころか「次はどんな曲が聴けるのか?」とプレイのモチベーションにまでつながる魅力となった。手を抜かず、プレイヤーを楽しませることに尽くす心意気は、音楽にもにじみ出ている。

難易度は前作や続編『セクシーパロディウス』に比べればマイルド。だがスペシャルステージや撃ち返しありの周回プレイはマニアにも歯応え十分……と、幅広いプレイヤー層に対応したもの。間口の広さもまた、このゲームを楽しんでほしいというサービス精神の現れと感じた。



移植・復刻

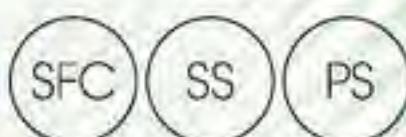
PSP『パロディウス PORTABLE コナミ ザ・ベスト』収録・2940円(税込)



業界初!? 実況付き横シュー

実況おしゃべり パロディウス

JIKKYO OSHABERI PARODIUS



■スーパーファミコン/プレイステーション/セガサターン ■KONAMI
 ■スーパーファミコン版: 1995年12月15日/9980円
 ■セガサターン版: 1996年12月13日/4800円
 ■プレイステーション版: 1996年12月20日/4800円
 ©Konami Digital Entertainment Text=ジストリアス(フリーライター)

パロディウスVSコナミ 予測不能のマニアック道中

初っ端から申しわけないが、おそらく「実況」という要素によって、本作は人を選ぶ作品になってしまっていると思う。アニメ「タイムボカン」シリーズのボヤッキーで有名な「八奈見乗児」氏による軽快なナレーション（敵の出現位置を知らせたり、攻略の手助けもしてくれる）が本作のウリだが、あの声を聞いて調子が出ない方もいるかもしれない。そんな方はオプションで実況をオフにもできるので、まずは純粋な横シューとして本作をプレイしてほしい。

何しろ本作はシリーズの中でもコナミそのものをパロディにした、いわば「パロディウスVSコナミ」とも呼べる豪華な内容になっているのだ。初出はスーパーファミコンだが、ここではPSとサターンで発売された後期版「実況おしゃべりパロディウス forever with me」を語りたい。



まず度肝を抜かされるのは2面の学園ステージ。同社の恋愛ゲーム『ときめきメモリアル』をモチーフにしたステージで、BGMも『ときメモ』とクラシックの融合。隠しコマンドでヒロインのボーカルが流れるなど、並々ならぬ気合を感じる。

3面は『ツインビー』、4面は『がんばれゴエモン』が舞台、ボスラッシュ面に至っては丸ごと『対戦ぱずるだま』と、まさにコナミゲームの観光ツアーである。

極めつけは、高速スクロール面がコナミのガンシューティング『リールエンフォース』！ マニアックなネタのチョイスにも驚かされるが、こちらも後期版では演出が強化されており、なんと画面内に拳銃と照準が登場、プレイヤーやステージに出てくる的を狙い撃つ（しかも薬莢が空になるとリロードまで行つ）という、前代未聞の横シューとガンシューのコラボを果たした。これは歴代シリーズでもかなりインパクト



一見ではわからない深読みするパロディも多い。これは星に生えたカビ……いや「星のカビ」?

に残る面なので、ぜひ見てほしい。ほかになぜか『ゼクセクス』風、疑似ポリゴンのお菓子ステージや、『グラディウスⅢ』の要塞面をそのままお祭りにしてしまった最終面など、道中の至る所にもネタが仕込まれており、数回のプレイじゃとても追いきれないだろう。そんなときこそ、旅先案内人として実況をONにして、にぎやかな「コナミ観光ツアー」を心ゆくまで堪能してほしい。

移植・復刻

PSP『パロディウス PORTABLE コナミザ・ベスト』収録・2940円(税込)

思い出がおっぱい

セクシーパロディウス

SEXY PARODIUS

AC

■アーケード ■KONAMI ■1996年3月
©Konami Digital Entertainment

Text=ジストリアス(フリーライター)



大人の階段上る ボスがまたエロいんだわ

90年代、まだ一般筐体がズラリと並んでいたあの頃のゲーセンには、必ず脱衣麻雀があった。レンタルビデオ屋のアダルトコーナーみたいに隔離されないその空間は、性に目覚めた小中学生にとって「女の人のおっぱいが見れる」聖域であった。裸は見たいが麻雀はできない。できたのは、たまにプレイするおじさんやお兄さんを見つけては、通行がてらに後ろからチラリと画面をのぞき見ることに。そんなエロガッパたちの前に現れたのが(?)本作『セクシーパロディウス』だ。

ミッション制である本作では、ステージ内の指令をこなしてステージ分岐をする。重要なのは、任務成功で「肝心な部分は見えないが、裸体は存分に拝める」という微エロシーンが拝めるのと、失敗後に飛ばされる面ではそういったシーンが激減する二点(失敗面では成功しても微エロがない)。つまり「エロが見たけりや頑張れ」という男らしい仕様だ。「麻雀はできないが、シューティングなら!」と意気込んだのはいいが、ランク上昇の早さや(フルパワーアップで進めば、撃ち返しの嵐が!)2面でいきなり高速スクロール面など、シリーズ屈指の難易度が襲う。特に後半の弾幕は歴代『グラディウス』シリーズの2周目にも勝るとも劣らず、画面を埋め尽くす弾に対し、ベルパワーやバリアで必死に對抗しなければならぬほど。民謡やクラシックをアレンジした軽快なBGMも相まって、気分が高揚してくる。過剰な色気が、難易度が、陽気さが、プレイヤーを絶頂へ導く。

結局、ゲーセンでは惨敗しまくった『セクパロ』だが、後に家庭用にも移植され、筆者はサターン版を購入すると、難易度を下げ、次々とコンティニューを繰り返して、ようやく本作をクリアできた。



ラスボス「かおり」。存在自体はご褒美グラだが油断したプレイヤーを蹴り殺す最大最強のボス

ネーチャンの裸は拝めた。だが心が満たされないのはなぜ? あれだけ見たかった「セクシー」が、随分と遠い昔の出来事のように思えた。浴場の水流にあがき、夜の繁華街でコンテナを壊しまわったあの頃。麻雀のできない僕たちに、精一杯のエロを届けてくれた『セクシーパロディウス』は青春の輝き。大人の階段を上った今、あの頃の興奮やときめきを「少年だった」と、思う時が来たのだろうか。



移植・復刻

PSP『パロディウス PORTABLE コナミ ザ・ベスト』収録・2940円(税込)



オトメディウス

シューティング・プレイヤー層の拡大を目指して提示された（いろいろな意味で）大胆すぎる華やかな解答。それが『オトメディウス』だ。

AC

オトメディウス

■アーケード ■KONAMI ■2007年10月15日
©Konami Digital Entertainment

Text=山本悠作(編集部)

**シューティング未経験者を
プレイヤー層に呼び込む試み**

初心者というよりシューティングを知らない人にいかに遊んでもらうかという意図が『オトメディウス』には詰め込まれている。

アーケードに登場した初代『オトメディウス』は、「ステージ」は遊ぶ順序と難易度を自由に選べる選択式で、スタート時は敵の攻撃から身を守るフォースフィールド（バリア）を標準装備。



好きなステージを選んでプレイする気軽な感覚は同社の音楽ゲームやクイズゲームに近い

新要素のバースト攻撃2種類は、「クイックバースト」が緊急回避に最適な画面全体攻撃。強力な「Dバースト」はタッチパネルで目標を指定、自機の位置を問わず攻撃できる。目標選択時は進行が数秒間停止するので、難所で慌てたときにも少しだけ冷静になる時間をくれる。

e-AMUSEMENTカードにゲームの成果を記録すれば、遊ぶほど強い武装が増え、コレクション欲も刺激。オンラインでほかのプレイヤーとスコアを競うパースミッションは、腕に自信がないなら強い武装をそろえて挑めばいい。

華やかな天使が舞う画面の中には、実験的な試みが込められているのだ。



新録「ゴージャスモード」は全ステージを順番に攻略する、昔ながらのプレイ感覚

アーケード版の移植「オリジナルモード」に加えて新規収録された「ゴージャスモード」は、昔ながらのプレイヤーにもおなじみの、ステージクリア式で、新規ステージも追加。XBOX 360を使った「マルチプレイLIVEモード」では最大3人でオンライン協力プレイが可能。本作の難易度は『グラディウス』『パロディウス』シリーズよりも易しく、初心者も上級者も気軽に協力プレイできる基盤となっている。

ステージクリア式で遊べる

オトメディウスG (ゴージャス!)

OTOMEDIUS GORGEOUS

360

■Xbox 360 ■KONAMI
■2008年11月20日
■6980円(税込)
プラチナコレクション: 2940円
■CERO C (15才以上対象)
©Konami Digital Entertainment
Text=山本悠作(編集部)

『グラディウス』のシステムで乙女たちが大活躍!
『グラディウス』なのか? “萌えゲー”なのか?
面白ければ、どちらでもいいのです!!

オトメディウスX

STOMEDUS EXCELLENT

<プロローグ>

空羽亜乃亜属する秘密時空組織「G」は、地球侵略を企む、バクテリアン軍指揮官、ゴファー姉妹の侵攻を阻止することに成功してから、数カ月後……。武者修業の為に、異世界に旅立ったエモン・5の代用メンバーとして、4人の戦士が秘密時空組織「G」に加入した。ルーキー扱いだった空羽亜乃亜は、後輩ができたことに大喜びしたのもつかの間。以前より大規模なバクテリアン軍の地球侵攻が始まった……。

まさか『グラディウス』に“オトメ”成分が注入される日が来ようとは……なんて思っているのは、若いゲームファンの方々でしょうか? われわれのようなロートルゲーマーにとっては、そこまで『グラディウス』に熱中してはいなくとも、「いずれやると思っていた……」ですよ。MSXで『パロディウス』を出した時点で360度全方位フルオープン状態、さらに『セクシーパロディウス』なんてーのもあるわけですよ。たとえ

グラディウス+乙女成分!?
異色作の続編が登場!!



360

オトメディウスX (エクセレント!)

■Xbox 360 ■KONAMI ■2011年4月21日
■7140円(税込) ■CERO C (15才以上対象)
©Konami Digital Entertainment

Text=小川哲弥(毒ファミリーハウス)

ビックバイパーに吉崎観音氏が描くムチムチ美少女がまたがっていたとしても、それを許容するのが『グラディウス』の懐の深さなのです。その『グラディウス』シリーズの現セクシー担当、うら若き天使たちと「バクテリアン」たちの戦いが展開された『オトメディウス』の新作が登場です。その名も『オトメディウスX』。システムは、Xbox 360での前作に当たる『オトメディウスG』を再構築。キャラクターは、

前作から、空羽亜乃亜、エリユー・トロン、マドカ、ジオール・トゥイー、ティタ・ニューム、新キャラクターとしてアーンヴァルと月士華風魔が登場しています。前作で唯一の男性キャラクターだったエモン・5が「旅に出てしまった」ため、完全に乙女の園状態の独走状態。さらに、今後ダウンロードによる追加が予定されているキャラクターも、前作から引き続き登場のエスメラルダとポイニー・クイーン、新キャラクター

あおばあのあ
空羽亜乃亜 CV:佐藤利奈

秘密時空組織Gに素質を見いだされ、天使となった少女。地球上にある秘密時空組織Gの拠点のひとつである聖グラディウス学園に在籍する高校二年生。前作『オトメディウスG』からの主人公で元気娘。



エリユー・トロン CV:下屋則子

惑星グラディウスからこの世界にやってきた異星人で、バクテリアンとの戦闘中行方不明となった兄を探している。聖グラディウス学園二年に在籍し、亜乃亜とは同じクラスの親友。前作『オトメディウスG』から引き続き登場。

ティタ・ニューム

CV: 広橋涼

聖グラディウス学園の一年生で学園長の娘。お菓子を与えるマドカとは仲良し。実は、遠未来のパクテリアンから送り込まれた時間旅行者であるが、ティタ自身は地球を気に入っており、世界を破壊することを望んでいない。無口で、たまに口を開くと不思議な事を話す。前作『オトメディウスG』から引き続き登場。



マドカ CV: 石毛佐和

惑星メルの出身の14歳。星立メローラ女子大の機械生命工学科に在籍中に、その高い知性を買われて秘密時空組織Gにスカウトされた。飛び級で編入されているため、聖グラディウス学園では一年生となる。前作『オトメディウスG』から引き続き登場。

のストラップとココロ・ベルモンド、この4人も娘ッ子……その心意気や潔しでしょう。ちなみに、コナミファンなら、月士華風魔やココロ・ベルモンドにとあるタイトルを思い浮かべるのではないのでしょうか。各キャラクターには装備やオプションの配列の差異（月士華風魔にはオプションがない）があり、ステージクリアにはキャラクターごとに創意工夫が必要となります。また、キャラクターたちのグラフィックに対しては、愛が満載！ 操作に応じて細かい動きを見せてくれるのは（おっ



オープニングムービー。アニメ版の某軍曹にはなかった、吉崎観音氏が描くキャラクターの最大の魅力であるプニプニ感を再現

ばい的な部分も）もちろん、吉崎氏の描く女の子の最大の魅力であるムチムチさも完全再現しております。それはもう、「ケロロ軍曹」のアニメ化にあたって「なんでこんなに細くなっただよ！」と怒りをあらわにした吉崎ファンにとっても納得の出来です。ちなみにですね、私は、ステージ間に挿入されるロード画面に登場する亜乃亜の「ロード中！」にやられてしまいました。

『グラディウス』シリーズで 培われたゲームシステム

私はシューティングゲームが下手でございます。下手ではありますが、好んでシューティングゲームを遊んでいるのですから、「下手の横好き」と考えてもらっていいでしょう。そのうえで、『オトメディウスX』を語っていきたいと思います。

ゲームモードは、ステージをクリアすることで物語が展開する「ストーリーモード」、インターネット経由だけでなくスタンドアロンとしてもほかのプレイヤーとの協力プレイや対戦が楽しめる「マルチプレイ」、1ステージのハイスコアだけを目指す「スコアアタック」の3つ。

ぶっちゃけて言うと、難易度はあ



ステージ1のボス「ミラードコア」。弱点のコアを狙い撃ちするのは『グラディウス』シリーズのお約束です。Destroy The Core!

一見するとシリーズ恒例の要塞系ボスですが……。『グラディウス』と『オトメディウス』の時代関係が少しだけ見える貴重なシーン





ジオール・トゥイー

CV: 生天目仁美

聖グラディウス学園の三年生。水泳部に所属し、生徒会長も務める亜乃亜たちの憧れの存在だが、おっとりした優等生で自分から前にでることはない。出身地は日本だが、『ゼクセス』の舞台となる惑星イースクエアの未裔である。前作『オトメディウスG』から引き続き登場。

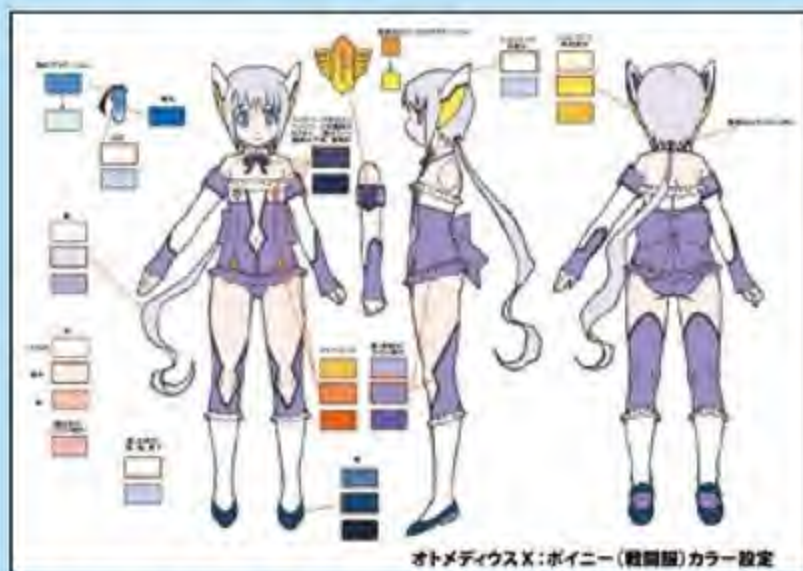
あまり高くないです。私でも、ノーコンティニューとまではいきませんが、2〜3回程度のコンティニューでクリアできました。しかし、中級者でもクリアできませんでざっくりしすぎですので、もう一歩踏み込んで語っていきましょう。

まず第一点として、グラディウスシリーズ特有のパワーアップシステムに慣れていたこと。これが、すごく重要。キャラクターごとにパワーアップゲージの順番が違うものの『グラディウス』をプレイしたことがあれば、感覚的に進めていっても、ステージ2のボスクらいまではいけます。そして、『オトメディウスX』が『グラディウス』シリーズの初プレイとなる方には、難易度・イージーで始めることをオススメします。なぜなら、イージーでは、自機



難易度をイージーに設定するとスタート時にバリアを最初から装備。敵弾や敵との接触をある程度、全方位から守ってくれる

が「シールド」つきで登場するから（自機ロスト後の復活でももちろん）です。これによって、自機をパワーアップさせるまでのミスが激減することになりますし、シールドの張り



オトメディウスX:ボニー(戦闘服)カラー設定

↑ボニーのカラー設定資料。konamistyle 専売の限定セットに同梱されている「オトメディウス イラスト&設定資料集」には、開発当時のラフをはじめ、吉崎氏のイラストが収録されている

→初回生産限定の特典としてついてくる吉崎氏描き下ろしのダウンロードカード。RVピックアップ「T-301」Ver. 亜乃亜をダウンロードすることができる。いい横乳です



オトメディウスに 吉崎観音とは何者ぞ!?

魂を吹き込む

『オトメディウス』をグラディウスシリーズにおいて特別な存在にしているのが、身もたえするほどにカワイイキャラクターたちを生み出した吉崎観音氏。吉崎氏は、89年に小学館新人コミック大賞佳作でデビューすると、05年の『ゼロロ軍曹』の連載で人気漫画家として確固たる地位を固めた。ゲームファンにとっては、『ゲームスト』の看板キャラクターのメルティや「出たな!! ツインビー」のコミカライズ、「アーケードゲームふがき」などでピンと来る人も多いかもしれません。吉崎氏が描くキャラクターからあふ

れ出す「柔らかさ」は、次元を超えて「ふにふに」したくなるほど。また、ゲーム好きとしても有名。私が某編集部時代、『グラディウス』なら語りた「い」という吉崎氏の言葉を聞きつけ、(イラストによる) ソフト批評のお願いをしてみたのも遠い昔です。そのときは、「私なんかが(批評するのは) 恐れ多い」というお断りをいただきましたが、こちらこそ勢いだけお願いしてしまつてホント恥ずかしい限り。あと、これだけ言っておきたい。私の吉崎作品ベストは「護衛神イート」。続編はまだですか?



発動と同時に無敵となることから、緊急の危機回避手段となるバースト。カットインが可愛いので無闇に使いたくなるのが玉にキズ



プラトニックブレイクは、一点集中型の攻撃。無敵状態ではないので、敵の配置や攻撃を熟知してうえで使用しないと効果が薄い

次にスポットを当てたいのが「バースト」です。ほかのシューティンゲーム（前作『G』と今作『X』含む）は、新規シューティングユーザーを、新規で終わることなく「定着」させるためにトコトン考えてゲームシステムを構築しているではないのでしょうか。それは、ボスの動きにも顕著です。各ステージのボスの攻撃は、ノーマルモードくらいの難易度であればそこまでいやらしくありません。さらに、弾もバラバラ

替えというテクニックを覚えることにもひと役買っています。それと、これ重要なんですが、シールドがあるおかげで、自分の腕以上に「先が見られる」のですよ。だから、敵の配置や攻撃への対処が考えやすく、「次はこうしよう」というモチベーションを生むわけです。

グゲームでいうところのボムですね。このボムという要素は、『オトメディウスG』までは、『グラディウス』シリーズには存在しませんでした。でも、『オトメディウス』では採用された……。なぜでしょう？ これも「先を見せる」ための仕掛けだったように思います。

私の主観で申し訳ないですが、『オトメディウス』というシューティンゲーム（前作『G』と今作『X』

とまきますがこれが「弾よけの楽しさ」を知るのにちょうどよい程度なのです。最初は動きまくってミスをしてしまいますが、トライ&エラーをこなしていくうちに、弾筋を見切って「待ってよける」というプレイが身についてきます。それは、弾をぎりぎりまでよける+自機の当たり判定を見極めるという、シューティンゲームの楽しさの基本を再確認できるものでした。

じゃあ、腕の立つバリバリのシューティンゲームマーにとって物足りないのかというとそんなことはない

です。難易度選択もありますし、スコアアップで超合理的なプレイを目指すのもいいでしょう。

さらに、「プラトニックブレイク」という要素も忘れてはいけません。このプラトニックブレイクは、Yボタンを長押しすることで、集中攻撃を仕掛けるといふもの。バーストを危機回避とするのなら、プラトニックブレイクは攻撃を集中させて敵に与えるダメージを意図的に操作するテクニック。ゲームをプレイし続ければ続けるほどに効果が増すテクニックとなります。プラトニックブ

エスメラルダ

CV: 伊藤静

『オトメディウスG』で戦局打破を狙った秘密組織Gが聖グラディウス学園三年に編入させたエリート天使。17歳。ポニーとは同じクラスで、常に一緒にいる。



ポニー・クーン

CV: 後藤邑子

『オトメディウスG』で戦局打破を狙った秘密組織Gが聖グラディウス学園三年に編入させたエリート天使。17歳。エスメラルダとは同じクラスで、常に一緒にいる。



ストラーフ

CV:茅原美里

アーンヴァル同様に人工戦闘騎(人工天使)で、人工天使二型悪魔型ロボット。ダウンロード配信予定キャラクター。



月士華風魔 CV:佐藤聡美

対魔武者。古代より続く退魔の一族の出身。3兄弟の次女。身体能力と魔力に秀でていたため天使となり、秘密組織Gに招集された。地球防衛作戦に当たって、聖グラディウス学園二年に編入された。

ココロ・ベルモンド

CV:原田ひとみ

対魔専用戦士。地球防衛作戦に当たって、聖グラディウス学園付属中学校一年に編入された。ダウンロード配信予定キャラクター。



アーンヴァル

CV:阿澄佳奈

人工天使計画一型・天使型ロボット。人工戦闘騎(人工天使)で、初期量産型であり、ロボットでありながら個性を持つ。

新たに登場するキャラクターたち!!



キャラクター選択画面では、手に入れたウェポンカードを使って、装備を強化することができる

レイクをうまく使うことができるようになったら、プレイヤーとしてのステップアップの手応えを感じることでしょう。

そして、海、夜の町、坑道などなどにバリエーションに富んだ7ステージ。特に、ステージ3は分岐があり、選んだコースによって仕掛けが変わってきます。これに、特定の敵を倒すことで獲得できるキャラクターの装備を強化できるウェポンカードの存在を組み合わせれば、楽しめる部分は相当に広がります。なんともまあ、遊びがいのあるゲームということです。

各ステージに登場するボスにも注目

ここで、ボスについて話しておきましょう。『オトメディウスG』の頃から、登場するボスは、『グラディウス』シリーズだけでなく、コナミ作品のどこかで見たようなキャラクターが登場していました。ゴーフアーなんて、ロリ娘姉妹になっていましたね。もちろん、『オトメディウスX』でも多彩なボスが登場します。中でも、ステージ5のボスは必見です!! ぜひとも自分の目で見ていただきたいですが、ちょっとしたヒント



遺跡のような場所を進んでいくステージ3。この後、ルートが上下に分かれていくことになる



キャラクターによって装備が変化。月士華風魔は、広範囲に攻撃できるビームを持つが、オプションをつけることができない

トを。「超正統派ヒロインでありながら、オチとして登場してもその魅力に陰りがでるところか、さらに神々しくなる」あのキャラクターでございます。「完璧超人を求めすぎ！」とちよつと悲しくなった人（主にPCエンジンユーザー）は、あの時の思いを込めて連打しましょう（連打は意味ないですけど）。

**気になる人は気になる
あの要素は願在ですか？**

最後は、あらためて『オトメディウスX』のキャラクターについて語って締めさせていただきます。キャ



ロード画面は、前作同様に「お触り」できます。ここがモヤモヤしている人が多いと思うので、ハッキリさせときました

ラクターグラフィックについては、前作を超えています。自機もひと回り大きくなった感じがです。ステージ開始時の掛け合いやボスとの会話は、豪華声優陣によって楽しかったり熱かったりと盛り上げてくれます。それと、オープニングは必見ですよ！ 曲がいいのはもちろん、アニメーションのクオリティも激高です。何度見ても飽きがこないのが、BGMとして流しっぱなしにしておきたいくらい。そして、気になる人は一番気にしているであろう、キャラクターとのスキップ。健在です。健在ですとも。大事なので2回言いまし

オトメディウス ORIGINAL SOUNDTRACK

『グラディウス』シリーズの一員である『オトメディウス』ですから、ゲーム中のサウンドも一級品!! 前作『オトメディウスG』の頃から、「何でサウンドトラックが出てないの?」と思っていたファンも多いのではないのでしょうか。そんな人に朗報です! 発売されているのですよ。アーケード版『オトメディウス』とXbox 360版『オトメディウスG』で追加されたオリジナルBGMも収録した3枚組。主題歌やエンディング曲もばっちりです。さらに、最新作である『オトメディウスX』の主題歌とエンディング曲も入っているという豪華盤となっています。



■CD3枚 ■KONAMI
■2011年3月24日
■3600円(税込)
※konamistyle専売
©2011 Konami Digital Entertainment

た。触れます、触りまくれます。プレイの内容によつては、喜んでくれます、恥じらってくれるすとも。これを知っただけでもモチベーション急上昇ですよ。

で、最後の最後に愚痴を少々……。『オトメディウスX』の記事作成に当たって、コナミさんにお邪魔して、プレイさせていただいたわけです。そこには、某シューティングゲームサイドの編集長……まあ、Yさんともしておきましょうか……が来るはずだったので。しかし、結局Y

さんは来ずに私だけでプレイすること。普通にプレイする分には問題ないですけど、やっぱり、そこはほら、触らないとダメじゃないですか。これがねえ、二人なら「何触つてんですか!」なんてネタにもなるうものが、たったひとり……。コナミのパブリシティチームの女性の視線を背中を感じながら、亜乃亜やマドカを触る……なんという羞恥プレイ。ありがとうYさん、マゾに目覚めそうです。

『オトメディウス』って
『グラディウス』ですか？ それとも……

『オトメディウスX』 開発者インタビュー

OTOMEDIUS X Creators Interview

『グラディウス』の自機が“乙女”になったゲームが、アーケードで開発されてXbox 360に移植された経緯とは？ 硬派と軟派、そして妄想……さらに、立ちはだかる現実。いろいろ渦巻く開発秘話を、作った張本人たちに伺った。

Interview=小川哲弥(秀ファミリーハウス)

※当記事では、アーケード版を『オトメディウス』、Xbox 360の一作目を『G』、新作を『X』と表記しています。



向いていた目線の先は初心者ユーザー

——『G』の家庭用への移植の企画が立ち上がった経緯はどんなものだったのでしょうか？

五十嵐 アーケードのプロデューサーはわれわれではないのですが、(※アーケード版「オトメディウス」のプロデューサーは同社の濱野隆氏) まず「オトメディウス」がコンシューマに向いているだろうという流れから移植が始まりました。

神子 アーケード版「オトメディウス」の企画書には、「シューティングユーザーだけでなく、初心者、カップルにもやってもらいたい」というコンセプトのもと、「やさしくなる要素」を入れると書いてありました。

——初心者緊急回避にも使えるバーストは確かにやさしい配慮だったと言えるかもしれません。一方で『X』のプラトニックブレイクはユーザーの戦略的な意図を反映できる攻撃ですね。

神子 クイックバーストは、出せる回数が決められています。逆に、プラトニックブレイクは、たぬめ時間が長いなどの特性がありますが、どのモードでも撃ち放題です。できれば、これを協力プレイや攻略に役立ててもらえればと思っています。

——アーケードから家庭用に移植する際に、バランス調整で難しいところ……意地悪な聞き方をしますと、アーケードはプレイヤーに(初プレイでは)ミスしてもらう部分を作ることもあると思うのですが。

五十嵐 そこは、構造が全く違うんですよ。アー



株式会社コナミデジタルエンタテインメント・ゲームコンテンツプロダクション所属。『オトメディウスX』ではプロデューサーを務める。IGA名義で初代『ときめきメモリアル』のシナリオやBAD END曲の作詞、『月下の夜想曲』以降の『悪魔城ドラキュラ』シリーズのプロデュースを多数手がける。お気に入りのキャラはティタ・ニューム。ちなみに『悪魔城ドラキュラ Harmony of Despair』にも『月風魔伝』キャラとステージが登場してファンを驚かせている。

ケード版「オトメディウス」では難易度を高くするのではなく、ステージ数を固定することで、ある程度の回転数を実現しています。『G』では、アーケードのままではどうだろうということで「ゴージャスモード」というモードを作って、過去の面を通して遊ぶという形を取っています。

神子 『beatmania』(※8ステージを選んで遊ぶ)をシューティングとしてやろうとしたのが「オトメディウス」だったんですよ。手に入れた特殊カードを次のプレイで使ってもらい、プラスしてスコアの競争で継続性を持たせるといったのが「オトメディウス」でした。家庭用でよくありがちな……昔の業務用のシューティングもそうですけど、「ス



神子敏康
Toshiyasu Kamiko

株式会社コナミデジタルエンタテインメント・ゲームコンテンツプロダクション所属。『エアフォースデルタ』シリーズや、Wiiウェア『グラディウス ReBirth』『ドラキュラ伝説 ReBirth』『魂斗羅 ReBirth』などの開発に携わる。『オトメディウス』には『G』から携わり、『X』ではディレクターを務める。よく使うキャラクターはエスメラルダ。

テージが長くて遊んでいくと、だんだん難しくなっていく」という作りとはちよつと違いますね。

——武器カードなどの「キャラクターに伸びしろがある」という不確定な部分はシューティングを好きなユーザーさんには支持されない可能性もあるのではないのでしょうか？

神子 厳密な昔からのシューティングファンさんたちからすると、イリーガルだと思います。まず、武器が固定されていないとパターンが確立されない。武器の数が多すぎるとパターンが多くなりすぎて、それを追求する遊びというのはちよつと現実的ではない。かといって登場する武器が全部同じだったらコレクション性や変える意味が薄くなってしまう。やっぱり、「オトメディウス」のコンセプトが「初心者」に向いていたことから「キャラクターの武器性能が変化する」という要素が入っているんですね。

——『X』のイージーモードでは自機がフォースフィールド（※敵の攻撃を数回防ぐバリア）を張った状態で出てきます。これも初心者に向けてでしょうか？

五十嵐 イージーモードで遊んでいたユーザーさんは、シューティングを初めて遊んでいたのだと思います。そういったユーザーさんには、「出てきてすぐミスしてしまう」と面白みがなくなってしまうので、すぐにミスにならないようになっています。少しでも機体や敵の特性を見ることができれば次のプレイにつながりますから。

神子 私も古い時代にシューティングゲームをやっていた人間だからわかるのですが、『沙羅曼蛇』方式の「ミスした場所から再スタート」というようなものも、パターンを構築していくことを好まれるプレイヤーさんからするとちよつとマイナスイメージだと思えます。ミスしても継続できるというところが「初心者向けでもある」ということで、『オトメディウス』にも採用していますが、パターンを作りたいプレイヤーさんからすると「うーん……」っていう部分でもあるんですね。

マルチプレイで生まれたなんとなくプレイ

——『G』発売後のユーザーの反応はいかがだったのでしょうか？

神子 発売する以前の問題で、発売前から『グラディウス』のコアなプレイヤーさんは、『オトメディウス』の頃からついてきてないんですよ。どちらかというと「これは『グラディウス』ではな

い」という認識のほうが強くて、『オトメディウス』にはオトメディウスファンがついていただいた感じですね。

——発売ハードがXbox 360になったのも、そういったユーザー層の違いからですか？

五十嵐 オンラインで遊ぶことが大前提だったので、そこを大改造しなくてすむことや、360で多くのシューティングが発売されていたので、シューティングの好きなユーザーさんが固まっているのかなという分析もありました。

——オンラインプレイで気にした点は？

五十嵐 ネットワークでは、どこまで同期を取ってどこまで同期を取らないのかっていうのが重要になるんですけど、『G』はある程度の同期をわざと抜いたんですね。同期を徹底的にやるとタイムラグや全体の処理が落ちたりとか、いきなり敵が飛んだりするので、自分の画面できっちり遊べる形をまず考えて、そこからネットワークで協力した際の協力感というのをどのように出すかに注力しました。それがいい結果になったのかなと思っていますし、『X』にも生かしています。

神子 難しいんですね……『G』のオンラインについて、シューティングゲームの「正確なプレイを目指す」という楽しみ方ではなくて、「なんとなくプレイ」なんですよ。これって今までのシューティングゲームでなかったものなんです。それが成立したというのが発見でした。

——シューティングゲームとしては異色ですね。

神子 なので、正直分析できてないのですよ。あの面白さはわかるはわかるのですが、これが「シ

今回のキャラクターのお触りは実績にはなりませんので、いろいろバレなくて済みます。安心して触りましょう



『X』では『G』で好評を博した“なんとなくプレイ”がオンラインとオフラインのどちらでも、マルチプレイで楽しめる



ユーティニングの面白さなのか?”と考えていくと独特である。

五十嵐 でも、そこにユーザーさんがいて、楽しんでもらえているということは、「喜んでいただける要素」があるのだろうと。じゃあ、『X』でやってみたらどうか? というところが『X』での見どころではありますよ。

——『X』は、遊んでいくうちに弾を避ける楽し

さがわかる感じでした

五十嵐 『X』は、弾の飛び方が『G』と比べてより『グラディウス』に近くなっています。『グラディウス』の弾の飛ばし方をプログラムソース上でアレンジしていますので、『グラディウス』を遊んでいたプレイヤーさんが遊ぶと「あっ!」と気がつくかもしれません。あのアルゴリズムはよくできていたので、遊んでいて「避けやすい」とか「道がみえる」ということになるのかな。

神子 ただ、『グラディウス』に近いので「なぜここに敵の弾が?」ということもありますよ。

五十嵐 弾の撒き方が結構独特なんですよね。

——引きつけて避けるのが効果的に感じました
五十嵐 そうですね。2周目になって撃ち返し弾が出ると、そのパターンですね。

神子 そのテーブルは、『グラディウス』ベースです。覚えてしまえば、紙一重で避けていけちゃうと思います。

大きく打って出るのが難しいシューティングゲームの現状

——現在のシューティングゲームをどのように見えていますか?

五十嵐 われわれみたいな古い開発者というのは、基本的にシューティングからこの業界に入っている。なので、シューティング自体はなくなっている。すくなくないですし、「隙あらば作りたい」と思っているんです。ただ、ゲームユーザーからはコアゲーマーだけのジャンルとして見られていたりします……。でもシューティングゲームって一番わかり



写真のアーンヴァルはもちろん、前作のキャラクターもボーンが組み込まれ作り直されている

やすく簡単なゲームだとも思うんですよ。それが、ユーザーさんの熟成によって、どんどん難しくなって複雑化していったというものなので、できれば原点回帰したほうがいいのかなと思います。『インベーダー』まで戻るわけではないのですが、もうちょっとラフな感じで遊べるところまで持っていければ、道はあるのかなと。でもシューティングゲームは売り手側からすると市場の規模

が見極めやすい分、そこに対して果敢に挑戦をしていくのか？ というと、難しいんです。（そこでラフな感じで遊べるようにやると）シューティングゲームのユーザーさんたちからは、「こんなのは、俺たちの望んだシューティングじゃない」となってしまう。

神子 昔の楽しみ方を再現してよいものだろうか？ ということもあります。私がゲームセンタで遊んでいた頃ってパターンを暗記することが大前提でしたから。それを今のユーザーさんに要求していいものか？ となってしまうんです。
五十嵐 暗記しないシューティングが出来上がっちゃうんですよ（笑）。

神子 先が見たいから暗記するんだというオーラ（※モチベーション）が、今はネットを通じていろいろ公開されちゃうので……。なので、同じ物を提供しても、同じように楽しんでもらえるようなものにはならないんじゃないのかなって。

五十嵐 結局、今のコアユーザーさんの規模で進んでいくっていう道と、一手大きく打って出てみるかっていう道と、2つあるんですね。後者のほうはリスクも高いので難しいんですけど、われわれがゲーム業界に入るきっかけとなったシューティングゲームがなくなっていくというのももったいないですし……。できるものをなんとかしてできないかと思えますね。

——そういった思いは『X』に盛り込まれているのでしょうか？

神子 『グラディウス』のパワーアップシステムを提示するというのがまずハードルが高いので、

理想のところまでいけているでしょうか……。

五十嵐 フォースフィールドがついているイーजीモードで遊んでももらえれば、それなりにシューティングの楽しさを理解していただけたとは思いますが。そこから入っていただければと。

神子 パワーアップシステムは、シューティングの楽しさをわかったうえで、戦略性の遊びになっていますから。

——フォースフィールドを張った状態でスタートすると「張り替え」の楽しさもわかります。

五十嵐 フォースフィールドの張り替えよりも、まずオブションの使い方が先にくるのかな。

神子 オブションの（地形や敵への）埋め込みだとかですね。

五十嵐 『X』に関しましては、キャラクターによってオブションの形状が変わってきます。個性的なキャラクターがいるというのは魅力のひとつです。で、キャラクターを楽しむという部分から戦略性に発展していただければと思います。

——主人公・亜乃亜は、やっぱり「使いやすい」ということでしょうか？

神子 いえ、亜乃亜は「ビックバイパー」ということで（笑）。

五十嵐 ビックバイパーを使い慣れている人には使いやすいかもしれませんね（笑）。

——『X』には豪華限定セットも発売されました。

神子 『G』（のセット内容）がスティックだったので、限定版を作るなら面白いものを作らないとダメかなと。

五十嵐 『オトメディウス』シリーズのファンの

方々は、「デカ物」を好む傾向が……。

神子 バカなニュースについてきてくれる（笑）。
五十嵐 ノリがいいんですね（笑）。

神子 普通なら「下敷きつけましょうか」とか「缶バッジつけましょうか」になるのですが、「まったくだらないことやってるな」と思っていただけるほうがいいのかなと。あのイスはいいですよ（笑）。

あの実績が姿を消した理由とは……

——キャラクターデザインを吉崎観音先生が担当することになったきっかけは？





神子 吉崎先生とのバトルです(笑)。

五十嵐 吉崎先生には、企画から深くかわっていただいています。なので、先生が描きたいキャラクターがいる場合があったり、こういうのが遊びたいという場合があったりと(笑)。

神子 実際、『G』の追加キャラクターは、『グラディウス外伝』の(追加機体をモデルにした)キャラクターなのですが、あれは私たちから発注する前から先生が描いていて、じゃあやろうか、っていう流れでしたね(笑)。「X」の新キャラは、すったもんだの末、『月風魔伝』と『悪魔城ドラキュラ』と『武装神姫』からのゲストキャラクターに落ち着きました。

——吉崎先生が企画に深くかわっているということでしたが『X』ではどういった部分で吉崎先生の考えが反映されていますか？

神子 ステージアイデアをたくさん書いていただいて、それをこちらで組み替える形で作っていたのですが、キャラクターは逆に増えすぎたので、「これ全部描くの大変なんだけど」ということもありました(笑)。こちらにもキャラクターを『G』と同じ見せ方にしても面白くないよねということ、動画化しちゃうまいしょうとベースデザインを先生にやっていただいて、動画は動画専用のスタッフでやるという形でやっています。

——声優さんのキャスティングについては？

神子 『オトメディウス』については、『オトメディウス』を作ったチームが『クイズマジックアカデミー』と同じだったので、同作に出演した声優さんをキャスティングしています。かつ、その声優



コンセプトが
「初心者」に向いていた

さんと同世代の声優さんで固めた感じでした。『G』でキャラクターを追加した時も、そのルールがあったので、それに近い声優さん……あとは吉崎先生からポイニーに『グラディウス外伝』の英語ナレーションをしゃべらせたい」という提案があったので、ネイティブに近い発音のできる方を、ということになりました(※ポイニーを演じる後藤邑子さんは英検準1級の資格を持っています)。

『X』については、そのルールに縛られない形で、特徴のある方をお願いしました。

——前作『G』まではいたエモン・Gがいなくなったのは……。

神子 実は作業の問題で、エモンだけモーションが違うんですよ。『X』では共通モーションも増やしたいということになり、エモンをRVにぶら下がっている形にしましょうか(※エモン・GはRVの上に座るように乗っている)となったんです

神子 これについてはアーケード版『オトメディウス』スタッフからの伝聞になってしまったのですが……何人かの候補者がいて、吉崎先生に打診した時に、先生がゲーマーということもあって「やりましょうよ！」と盛り上がってお願いしたと聞かれています。

——キャラクターはどのように作り出されたのでしょうか？



Xbox LIVEを利用したマルチプレイ中、ほかのプレイヤーとのコミュニケーションをとりたい時に使うのがエモーションアイコン（画面右下）。選択したいアイコンの方向に右トリガーをひくと、キャラクターが「あいさつ」などアイコンに応じた動きをしてくれる

けど、それをやるなら新キャラにしようよと。それをいろんな人にヒアリングしたところ誰も反対しなかった（笑）。それと、これは吉崎先生のアイデアなんですけど、「無限にキャラが増えていくことは嫌だ」「ユーザーさんには、減ることに慣れてほしい」と。そうしないとシリーズが続くと収拾がつかなくなってしまうからです。「そんなに描けないよ」という正直なコメントも頂きました（笑）。

——モーションが増えたということですが。

神子 実は前作のキャラクターって「ボーン」（※ポリゴンで組まれたキャラクターの骨のこと。手や足など各関節に連動した動きをつける際には必須な要素）がないんですよ。なので、画面にアップで表示しても耐えられるように作り直しています。アイコンチャットにも対応して、なにかしらポーズが変わるなどのモーションが見られますが、ただあの大きさなので……激しく何かが見えるとまではいきませんが（笑）。

——『X』から自機が大きくなっていますよね

神子 キャラクターのサイズは同じですが、RVのデザインを吉崎先生のデザインに合わせたら縦に長くなったという形です。『G』は吉崎先生のデザインよりすべてがひと回り小さいんですよ。（RVが）お腹にはまっているみたいだったので、デザインラインだけ元デザインに近く合わせましようというので大きくなっています。

五十嵐 前作の不満点を解消したというのが正しいですね。単純に（キャラクターの）シルエットだったり、モデルそのものの出来だったり、ボーンが入っていないところだったり。そこら辺を全部直しました。

神子 ものを作っていると不満点は残り続けているので、『オトメディウス』の「ここどうにかならないのかな」と言って作ったのが『G』で、『X』は『G』の「ここなんとかならないのかな」を見て作っています。

——アイコンチャットについては？

神子 『G』のユーザーさんのプレイを拝見させて

いただいたところ、ボイスチャットは使わないので、細かい動きについての合図など「不思議なローカルルール」ができていました。これはこれで楽しいんですけど、初めての人だと混乱してしまうかなというのがありました。だから、「ローカルルール」ではない合図を入れておきました。

——さまざまな作品からゲストキャラクターが登場します。ユーザーの反響はいかがでしょう？

神子 『オトメディウス』ユーザーさんから怒られることはないですね（笑）。

——ゲストキャラは『パロディウス』という先人がいますし。

神子 実は、『オトメディウス』は『パロディウス』シリーズの女の子版として企画されたのが出発点だったので、作っている側からすると完全に『パロディウス』です。『セクシーパロディウス』の時にはいろんな自機が出てきましたが、そこ



遊び方の幅を決めてしまうと
スティックになってしまう

を引きずっていたりします。ワイワイ楽しくやれるゲームですね。

五十嵐 遊び方の幅を決めてしまうとストイックになりますから。長く遊んでもらえれば（強い武器が手に入って）パワーアップするというのが『X』のコンセプトだったので、そこから（『グレイウス』とは）違っていると思いますよ。

神子 ひとつしかない正解を見つけてもらうゲームではないですね。

——ただステージ5のボスなどは見ていて「大丈夫？」と思ってしまいました

神子 どちらかというと「覚えているのかな」というほうが心配です（笑）。

——好きな方は覚えているかとは思いますが

神子 『G』のユーザー層は30台半ばだったのでわかっていただけかな。

（ボスがどんなキャラクターかは、ここでは書きません。プレイしてのお楽しみです）

——お気に入りのキャラクターはいますか？

神子 よく使うのは、エスメラルダですね。強いですから。ただ強いからといって好きかというとどうかな（笑）。

五十嵐 僕はティタですね、使ってるのは。

神子 個人的に一番好きなのは、エモンなんですけど、『X』では（エモンの要素を）アーンヴァルが引き継いでいますかね。アーンヴァルはエスメラルダよりもっと強いんですけど。

五十嵐 どちらかというとキャラクター的なことよりも機能的なところで見てしまうわれわれがいるのが切ないですけどね（笑）。でも、ティタはキャ

クターとしてもいいかもしれない。

神子 ティタは大人気キャラクターですから。

五十嵐 あれがいいです……「超過勤務というものです」と言われるとドキッとします。

神子 あれはうちの社員の叫びなので（笑）。

——これだけは聞いておかないといけないんですが、キャラクターのお触りについて（笑）。

神子 アークードではタッチパネルでできたものを、『G』でなくしたら怒られるかなと（笑）。

五十嵐 むしろパワーアップしなきゃいけない（笑）。そこが良かったとすればパワーアップするのは当然ですよ。

神子 あれをなくしたら、たぶん大変なことになります（笑）。『G』では、タッチすると実績が開くという仕様だったんですよ。その実績を開けていた方がかなりいたので……。

五十嵐 実績ベースです（笑）。

神子 今回は実績を入れてないんですけど。自分の実績に入っていると嫌だっというユーザーさんがいたので。

——それって触っているってことですよね（笑）。

五十嵐 そういうユーザーさんに配慮して実績には入れていません（笑）。

——最後にファンにメッセージをお願いします。

五十嵐 『X』は、『G』からかなり手を加えています。『G』を遊び続けていたユーザーさんには「どこが変わった？」というのが触った感触でわかると思うので、そこら辺を込みで楽しんでいただければと思います。あと、『X』からシューティングを始めたかと思っているユーザーさんには易し



いモードも用意していますので、ぜひとも遊んでください。

神子 『X』では、『G』の反省点から、「追加コンテンツをいろいろ作りたいなあ」ということで仕込みをしているところです。なにか面白いものを出せると思いますのでご期待ください。

特集総括

Text 山本悠作(編集部)

『オトメディウスX』発売日。プレイして腰を抜かした。往年の『グラディウス』&『パロディウス』シリーズよりも、あまりに易しい。難易度を最高に上げてもクリアできてしまう。これは本当にコナミのシューティングなのだろうか。これでマニアが満足するだろうか？

不安に駆られながらも、画面に登場するザコ敵をレーザーで一掃した時、奇妙な懐かしさがよぎった。あの頃の感触だ。

“あの頃”というのは、「シューティングのコナミ」と異名をとっていた80年代中盤〜90年代初頭のアーケードシーンではない。ファミコンブー

ムの頃のコナミだ。

この感触と疎遠になったのはいつからだろう。確か、プレイステーション、セガサターンが出そろい、次世代機ブームを巻き起こしていた1995年以降。家庭用ハードの性能向上により、アーケードの家庭用完全移植が当たり前となっていく中で、アーケードの高難度での家庭用移植までが当たり前となった。

ゲーム業界が「ライトユーザー」という漠然とした顧客の獲得に奔走する中、シューティングは寡黙に鍛錬の道を突き進んでいたように思う。なぜなら、それが誇りであったし、充実していたから。

けれどいつしか高難度についていけないプレイヤーたちはシューティングから去っていった。

軟弱な意見に聞こえるかもしれない。だが現在、『マリオ』のように幼稚園児から大人まで全世代に薦められる国民的ゲームがシューティングにあるだろうか？ ごく、ひと握りの作品だけだと思う。

しかし、ファミコン時代はあった。その代表格がコナミだ。『グラディウス』も『ツインビー』も『パロディウス』も、いずれもアーケードより易しいアレンジ移植だった。初めてシューティングを遊ぶ初心者や、シューティングに要する反射神経の発育途中にある幼稚園児や小学生など低年齢層にとって、低難度の移植ゲームはシューティングの基礎を鍛える最適な機会だったはず。

あの頃の簡単すぎる手応えに『オトメディウスX』は似ているのだ。

本作は簡単すぎる。敵に対してプレイヤーキャラが強すぎる。だけど、“あの頃”のようにシューティングの入門用には最適なのではないかと。それだけに「C 15才以上対象」というCEROのレーティングが惜しい。ぜひ表現を抑えた「A 全年齢対象」版も他機種でもいいから出してほしい！——と、個人的には思う。

『グラディウス』には子どもから大人のゲームマニアまで、等しく夢中になれるゲームシステムと驚きにあふれた世界が詰まっている。きつと、その魅力はシューティング復興のカギとなるはずだ。初心者からマニアまで楽しめるような幅が広すぎる難易度モードを用意したシリーズ新作の登場を、期待して待ちたい。

本作は簡単すぎる。敵に対してプ

レイヤーキャラが強すぎる。だけど、“あの頃”のようにシューティングの入門用には最適なのではないかと。それだけに「C 15才以上対象」というCEROのレーティングが惜しい。ぜひ表現を抑えた「A 全年齢対象」版も他機種でもいいから出してほしい！——と、個人的には思う。

『グラディウス』には子どもから大人のゲームマニアまで、等しく夢中になれるゲームシステムと驚きにあふれた世界が詰まっている。きつと、その魅力はシューティング復興のカギとなるはずだ。初心者からマニアまで楽しめるような幅が広すぎる難易度モードを用意したシリーズ新作の登場を、期待して待ちたい。

宇宙の鼓動が聞こえるか。

パワーアップ

SPEED UP

●スピードアップユニットを取ることに1段階スピードアップ。5段階までスピードアップできます。

MISSILE

●ミサイルボタンでミサイルを発射することができます。

MULTIPLE

★2人プレイのときは2機で4コまでです。

●マルチプル(分身)は4コまで付けることができます。

LASER

●レーザーは敵を貫通することができます。

RIPPLELASER

●リップルレーザーは広範囲の敵を破壊することができます。

FORCE FIELD

●フォースフィールド(バリア)は4コまで付けることができます。

沙羅曼蛇

沙羅曼蛇 TM and Konami B are trademarks of Konami Industry Co., Ltd. © Konami 1985. All rights reserved.

Konami

N2

特集後記

今回は、恐縮ながらページ数の都合上、本家アーケード版から続くナンバリング作品を中心に、シリーズの主流作品を紹介した。次の機会にはぜひ、個性あふれるバリエーション豊かな家庭用移植作や家庭用オリジナル作の大きな魅力も、特集したいと思う。

収録タイトル一覧

稼働年 シューティング

1980	サスケ VS コマンダ
1984	ヴァンガード2
1985	HAL 21
1985	T・A・N・K (※)
1985	ASO
1987	バミューダトライアングル (※)
1989	原始島



ループレバー

稼働年 アクション

1983	マービンス・メイズ
1986	怒 IKARI (※)
1986	アテナ
1986	怒号層圏 (※)
1987	サイコソルジャー
1987	ゲバラ (※)
1988	脱獄
1989	IKARI III -THE RESCUE- (海外版) (※)
1989	ストリートスマート
1989	SAR サーチ アンド レスキュー (※)



アテナ

稼働年 スポーツ

1987	タッチダウンフィーバー
1988	ゴールドメダリスト
1989	SUPER CHAMPION BASEBALL (海外版)

※……アーケードでは回転式レバーでの操作だったタイトル



SNK ARCADE CLASSICS 0

■プレイステーション・ポータブル ■SNK プレイモア
 ■2011年4月21日 ■5040円(税込) 配信版:3990円(税込)
 ©SNK PLAYMORE ※「SNK」、「ASO」、「IKARI」、「怒号層圏」、「サイコソルジャー」、「原始島」は株式会社SNKプレイモアの登録商標です。

『SNK ARCADE CLASSICS 0』でよみがえる

SNKシューティングの記憶

80年代アーケードを彩る SNK珠玉の20作品を収録

本作は、SNK プレイモアの前身である「新日本企画」と「SNK」の時代に発表された珠玉のアーケード作品を20タイトル収録した1本。

タイトルによっては、アーケード稼働時には「チャンネルスイッチ」「ループレバー」という、スティックの上部にも回して操作するノブがついたダイヤル式レバーでプレイするものもあり、それらは移動方向とは別に射撃方向やキャラの向きを操作することが可能だった。

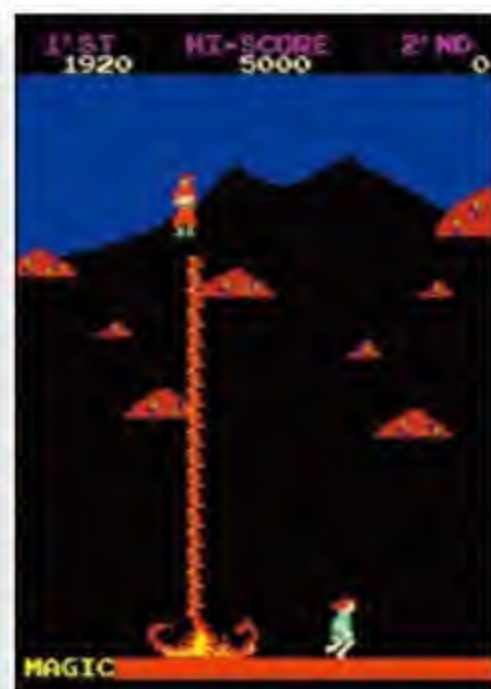
PSP 版では、それらの回す操作はL ボタンで左

回り、R ボタンで右回りすることで再現されている。また、方向キーを入力した方向にキャラを向ける自動照準モードにも変更できるので、直感的なこちらの操作で遊んでみるのもいい。

またPSP 版ではゲームの途中でセーブ&ロードができる。これがあればアーケードではクリアできなかった人も、難所から繰り返し挑戦できる。

次ページからは収録作中のシューティングゲーム及びシューティング要素のあるアクションゲームをクローズアップし、今や貴重なアーケード時代のインストカードも紹介。発表当時の驚きと興奮の記憶を振り返ろう！

Text=下畑典明(An-EDITOR.)



倒した敵が落ちてくるサプライズ以上に、本作は「美しい」ゲームだ！



倒した忍者が降ってくる！
元祖・撃ち返し弾

サスケ VS コマンダ (1980年)

忍たるもの、死して屍^{しかばね}拾う者なし。屍は……落ちてくる！ 將軍から密命を受けたサスケが忍者軍団を迎撃するシューティングだが、今でも語り草なのが屍リサイクル。一体ずつ飛んでくる赤い忍者や編隊を組む緑忍者を手裏剣で仕留めるのはたやすく、ステージが進めば2連発にパワーアップ。しかし、間合いが近すぎると死体の雨あられで逃げ場なし。少年忍者には厳しすぎる洗礼！

そんな元祖・撃ち返し弾ばかり有名だが、『インベーダー』から間もない当時としては「ビジュアルが美しいゲーム」だった。オープニングのデモ、



小さな炎が明滅する大文字の山、そしてタイトルにもなっているコマンダ(ボス)たちと対決するボーナスステージ。火遁の術や分身の術、飛竜剣の術など多彩な忍法を使う華やかさと、一発で倒せてしまう潔さ。逆に倒されたら敵忍者がからかうダンスを踊るところまで、サービス精神満点！

Text=多根清史(フリーライター)



メインジョイントを撃破すれば、つながっているジョイントも連鎖して爆破するので一気に高得点をゲットすることができる



紅いアイツの全方位シューティング ヴァンガードⅡ

(1984年)

前作『ヴァンガード』を収録せずに『ヴァンガードⅡ』が収録されているのは謎だけど、まずは前作を知らない方に少しだけ説明しよう。

SNKの社名がまだ「新日本企画」だった頃の1981年に、縦画面だけれど基本的には横スクロールのシューティング『ヴァンガード』がリリース。ブラックスクリーンの背景で宇宙を舞台にしたゲームが多かった頃の作品ながら、カラフルな色使いや合成音声ボイスが斬新であった。また、専用コントロールパネルには、自機操作の8方向レバーのほかに4個のボタンが付いており、自機のショットを4方向に撃ち分けることができたのだ。ステージの途中には斜めスクロールになったり、縦スクロールになったりもするので、方々から攻撃してくる敵を4方向ショットで撃ち分けるのが楽しかった。

せっかくPSPの本体にも4個のボタンを装備しているのだから『ヴァンガード』も一緒に収録してほしかったなァと思う次第である。

さて、前作から3年後の1984年に登場した『ヴァンガードⅡ』は、時代の流れとともにグラフィックが刷新され、ゲームシステムも全方向スクロ

ールでの対空・対地ショット撃ち分けシューティングという、前作とはまったく別ものになってしまい、内容的に前作との共通点は「多方向に攻撃できる」ぐらいしか思いつかないが、実際には前作と同じ真っ赤な自機戦闘機の名称が「ヴァンガード」だったというオチ。なるほど、形も似ている。

本作は見下ろし視点タイプのゲームなので、テーブル筐体で画面を見下ろしてプレイすると雰囲気が出たのだけど、ただひたすらに「ポッド」と呼ばれるジョイントを破壊し続けるのが目的で、なんとなく地味な印象。

筆者は子どもの頃に近所の駄菓子屋で遊んだことがあるが、BGMがないのはゲーム機の故障とかではなくて、もともとの仕様だったことを、PSP版のおかげで27年越しに知ることができたヨ!!

対地用ミサイルで規定数のポッドを破壊し、センターコアを破壊すればステージクリアとなる。

ポッドは画面の下に表示されている数だけマップに配置されているのでハイスコアを狙うなら全基の破壊に挑戦してみよう!

Text=GERTACK!(ジョイスティック評論家)

2人同時プレイもあった意欲作

HAL 21 (1985年)

ゲームセンターは人とゲームが巡り合う交差点であり、ふと見かけたままそれっきりということもある。そんな記憶の片隅にあった『HAL 21』と“再会”の場を設けてくれたという意味で、本作を収録した今回のコレクションには感謝したい。

どちらかと言えば色数に乏しい、80年代半ばでも懐かしい雰囲気のあるグラフィック。しかし、地上と空中を二種類のショットで撃ち分ける、強制縦スクロール型シューティングゲーム——本作は紛れもなく『ゼビウス』後の産物である。

この『HAL 21』がリリースされた85年という年は、カプコンの『エクゼド エグゼス』やコナミの『ツインビー』といったシューティングが豊作だった年として記憶されている。当時からレトロな感じの漂っていた本作も、まだ珍しかったフルオート連射の採用や、ミスをしてもし巻き戻されない「その場復活」、2人同時プレイできる（PSP版

地上と空中を撃ち分ける『ゼビウス』タイプのシューティング。画面中に弾をばらまく攻撃は、当時としては斬新だった



は1人プレイ専用) など、さまざまなアイデアが盛り込まれた「85年の最新シューティング」には違いない。

地上にある「E」のパネルを5つ集めると20秒間の無敵&ショットがパワーアップするのも、80年代初めにはなかった要素。タイトル画面に出て最強敵合体戦艦といったデカキャラもがんばってはいる。

が、長所をうまく生かしきれていない感がある。せっかくの連射機能も、数珠つなぎで迫る雑魚のラッシュには撃ち負けやすく、爽快さが相殺されている。それに近づく出現する地上の隠れキャラ……に当たり判定があって激突してしまう！ まさかボーナスキャラに「初見殺し」されることになるうとは。

パワーアップや隠れキャラをキャッチアップした意欲もいいし、破裂して画面中に弾をばらまく攻撃など、先行作品の面白さを研究しつつ、弾幕シューティングの可能性も秘めている。それだけに、さまざまなフィーチャーのちぐはぐさが実に惜しい。もしかしたら、今こそリメイクが最も望まれているゲームかもしれない。

Text=多根清史(フリーライター)



「動きが鈍い」はほめ言葉

T・A・N・K

(1985年)

戦車の重量感が手に伝わってくるのが『T・A・N・K』。ガスコンロの着火スイッチか旧式TVのチャンネルを思わせる「チャンネルスイッチ」がレバーの上部についており、それを回して砲塔の向きを制御します。

チャンネルスイッチのカチカチとした感触と重みこそは本作の大きな魅力。次回作である『怒』以降は同系統ながら操作性が増した「ループレバー」へ移行しますが、本作は自機が鈍重な戦車であるが故にチャンネルスイッチの「いい意味での不如意さ」が似合います。

あらゆる方向から攻めてくる敵に対応するため、力いっぱいチャンネルスイッチを回転させようとしますが、回転部分の物理的な固さがあるため思うように回らず、気ばかりが焦ります。時には力の入れすぎで手が痛くなることもありました。それは、それ故に本物の戦車兵になったかのような没



戦車の鈍重さ、敵歩兵の狡猾さなどミリタリー描写が素晴らしい。後半面の壮絶な攻撃は一見の価値あり

入感が得られました。それというのも、映画に出てくる戦車兵とは、狭い戦車の中で言うことを聞かない機械と必死に格闘する人々だったからで、本作を遊ぶ自分とピッタリ重なります。

本作はチャンネルスイッチの固さや戦車の鈍重さなど“機械と人間の間にある齟齬”が強調されていたからこそリアリティがありました。右に左に砲塔をぶん回し、減っていく燃料計に毒づき、地雷を避け損ねて踏みつけてしまう。本作において「動きが鈍い」というのは、戦車を忠実に再現したという意味においてほめ言葉にほかなりませんが、これがどこまで意図的なものかはわかりませんが、いろいろなゲームセンターでチャンネルスイッチの固さを調べては「この戦車はこなれている」「この戦車はまだ新米だ」などと古参兵気分酔うことだってできたのですから大したものと言えるでしょう。

『T・A・N・K』の名を見るたび、スタート音楽の重厚なドラム音と右手の痛み、そしてチャンネルスイッチの感触が思い出されます。あのとき、僕は戦車兵だったのです。

Text= 箭本進一(フリーライター)





複雑なシステムと高い攻略性を持つエッジな作品。上級者は「シールドアーマー」一つで戦い抜く



「欲しい」という気持ち

ASO (1985年)

とにかく物欲を刺激するゲームでした。

『ASO』でキーとなるのは8種類の「アーマー」。自機「SYD」の性能を強化する装備で、3つのパーツが「SYD」のボディに装着されることでさまざまな効果を発揮します。

強力な対空砲火を放つ「キャノン・アーマー」、敵の動きを封じる「パラライザー・アーマー」、バリアを展開する「シールド・アーマー」、画面中をすさまじい雷撃が覆い尽くす「サンダー・アーマー」など、いずれも尖った性能のものばかり。

敵の攻撃は激しいため、アーマーを出し惜しみしているような余裕はなく、適材適所のアーマー運用がキーとなります。

アーマーを手に入れるには「機首」「右翼」「左翼」の3つのパーツをそろえなければなりません。が、「アーマーを揃える途中で別のアーマーのパーツを取ると、それまで集めたパーツがすべてなくなる」という恐ろしいルールが用意されています。そのパーツがいずれのアーマーのどの部分に当たるのか。ナビゲーションなどはまったく存在せず、すべて自力で覚える必要があるあたりはさ

すが80年代です。

これらのアーマーはデザイン的に優れているだけでなく、3つのパーツが合体するというギミックも魅力的。

玩具となった「SYD」を手に取り、自らアーマーを着脱してみたい……という欲求は膨らむばかりでした。現在でこそ人気のゲームキャラは立体化されますが、当時はそんなこと夢のまた夢。ガレージキットとして自作するような腕があるわけではなく、ゲーム画面の中の「SYD」を眺めるばかり。金属パーツの玩具になった際の手触りが想像できてしまうため、画面の中に手が届かないのがもどかしくありました。

せめてゲーム内ではすべてのアーマーを使いこなしてみたい。そんな欲求が本作を遊ぶ原動力となっていた気がします。

ゲームという虚構世界の“物体”が現実の人間の物欲を刺激する。本作があと20年遅く発売されていたとしたら、僕の飢えは満たされていたのでしょうか。

Text= 箭本進一(フリーライター)

俺が生き残るためなら相棒でも倒す！

怒 -IKARI- (1986年)

敵地に墜落を装って潜入したつもりが、裏切りでほぼ全滅。生き残った二人が敵の大軍に殴り込む！ ということで『T・A・N・K』に続くループレバー・アクションの第二弾。まるでランボーのようなマッチョでもわかるように、前作との差別化は「等身大の人間が戦う」ということ。ショットと手榴弾を武器に、生身VS生身の息遣いが聞こえる近さでの銃撃&肉弾戦！ しかも前作と同様に戦車に乗ることもでき、人からメカになれる「変身」の面白さもプラスされている。

SNKループレバーものの中でも、本作の爽快感はピカイチだ。パワーアップすればショットは敵を貫通し、手榴弾の爆風は画面を覆い尽くして群がるザコもきれいにクリア。じゃんじゃん撃ってバリバリ投げる無双な派手さがたまらない。

逆にパワーアップを取らないと「いらないんですね」とアイテムが出てこなくなる疑似人工知能「クラウドズ」という仕組みも。脳が筋肉なトリガーハッピーな作りのようで、弾薬や手榴弾の数には限りがあり、後半にかけては地雷や踏むと矢が飛んでくるトラップもあったりと、計算され尽くしたクールな殺意が垣間見えたりもする。

そして2人プレイの楽しみ。もし道中でひとりがやられても、もうひとりのプレイヤーが乱入すればその場で続けられてノー問題。筐体の上にコインを積む力押しが似合うアーケードらしさ！

問題なのは「俺が生き残るためなら相棒でも倒す！」という売り文句としてどうかと思うキャッチコピー。1Pのラルフ(『T・A・N・K』の主人公でもある)と2Pのクラークの攻撃は、お互い当たり判定があり、ぶっちゃけ殺せてしまう。なまじショットや爆風が豪快に炸裂するために、後ろから投げるとひどいことに……。後の『ザ・キング・オブ・ファイターズ』シリーズでの、ラルフとクラークが実はライバルという設定の原点はここにあり！ PSP版はひとりプレイのみなので俺が生き残るために相棒を倒さなくてもいいんですが、やっぱり倒したいです！

Text=多根清史(フリーライター)

怒 IKARI

俺が生き残るためなら相棒でも倒す！

1人がPLAY中でもコインを投入すればすぐにゲームに参加できる！



- 8方向回転レバーで主人公と戦車の進行方向を操作する。
- 主人公の乗る戦車。戦車の側に行き寄るボタンを押すと自動的に乗り込む。乗るとガソリンメーターが表示される。メモリがEになると戦車は止るのでP.O.W.を取る必要がある。戦車から脱出する時も赤のボタンを押す。
- 歩兵を倒すとP.O.W.が出る。それを取って弾を補給する。
- 全エリアに5つのゲートがありそれを破壊できるのは手投げ弾と戦車しかない。

※ その他、パワーには、まだ数多くのパワーがあり、それを取って強大な敵と立向うのだ！

そして、最終ポイントに隠された秘密とは……

SNK
Shin Nihon Kikaku Corp.



おまえの背中俺が撃つ！ 味方殺しが楽しすぎて、ついやっちゃうのが開発者の思うツボですね





ループレバーは魔剣の柄

怒号層圏 (1986年)

ミリタリーシューティング『怒-IKARI-』の続編と来れば、誰もがより強力になった近代兵器との戦いを思い浮かべますが、もう人間ではラルフらの相手は務まらない！ ということなのか、異次元世界の怪物どもが立ちふさがります。

それは『怒-IKARI-』の続編としては誰も想像できなかったベクトルの過激さでした。

巨大なバズーカを初期装備に四方八方から殺到する怪物を打ち倒し、弾数無限の手榴弾で地面と建物をもろとも砕きさる、そんな二人の後には荒涼たる荒れ地しか残りません。間断なく響く手榴弾のバズーカのライフルの轟音、そして敵の悲鳴がBGMすらかき消す地獄絵図。「どごうそうけん」はゲーム造語数ある中で、最も重く強く恐ろしげな音のひとつと言っても過言ではないでしょう。

ループレバーの新境地を拓いた記念碑的な装備は「剣」。敵弾を跳ね返すばかりか、二人が輝く刀身を交差させればすさまじい雷が敵を滅ぼすといえます（PSP版はひとり用ですが、2人プレイだけで可能な技に、この雷がありました）。とはいえ、自分で使ったのではなぜか敵弾を跳ね返せず、高難度の本作では二人そろって剣を持つなどというのは夢のまた夢でした。

ゲームセンターでプレイしていた当時、剣の使い方がわからず首をひねっていると後ろで見ていたギャラリーのひとりに突然声をかけられました。

「剣を振り回したら、弾も跳ね返せる」

意味がわからずに戸惑っていると、彼はぐい、とループレバーをつかみ、ぐるぐる回転させます。

「振り回すって言ったら、こうやろ？」

ループレバーを回転させるさまはまるで本当に剣を振り回しているかのよう。頭を殴られて目から鱗が落ちた気分でした。

お礼を言おうと振り向くと、彼はもう去った後でした。攻略情報を隠すのが当たり前だった時代に、気前よく秘術を披露してくれた。彼がいなければ、僕にとっての『怒号層圏』は「ただの難しいゲーム」でしかなかったはずなのです。

Text= 箭本進一(フリーライター)



後半面に行くほど難度はうなぎ上りに上昇。剣での跳ね返しも必須のテクニックとなっていく

号砲一発！ もう画面すら窮屈だ！

バミューダ トライアングル

(1987年)

SNKシューティングの歴史……それは爆発の大きさと題材のエクストリームさが右肩上がりにエスカレートしていく過程です。それにしても戦艦とはいいい意味でやり過ぎ。シューティングの自機としてこれ以上に巨大で過激なものはとても思いつきません。「二隻の戦艦がタッグを組んで敵艦隊に立ち向かう」という内容は、まさに発想の大艦巨砲主義。「洗練」という言葉からはほど遠い肉食系ゲームデザインです。

「次のゲームは戦艦だ！」

現場の熱量たるや、想像するに余りあるものがあります。腐女子のお財布も狙いたい、キャラ商品として展開しやすいアイテムも出そう、極力ロ



時間移動する戦艦が自機。艦載機は『ASO』の自機の後継機で、SNKシューティング史へのかかわりも深い

ーリスクの要素でゲームを組み立てよう……そんなマーケティング主導の2010年代にはとても出てこないアイデアです。

巨大な自艦にとって画面はあまりにも窮屈すぎました。2人プレイともなれば互いの艦がぶつかりはじき合うのです。1987年の僕は「1コインでどれだけ長く遊ぶか」が最大の関心事でしたから、豪快さに心引かれつつも遊ぶのをやめてしまいました。達人が現れることもなく、本作はいつの間にか消え去っていました。

しかし世間は広いものです。本作の最盛期からかなり時間を隔てたある日、レトロゲームセンターで、僕は巧みに戦う戦艦の勇姿を目撃しました。そこには僕の活動範囲では見られなかった達人がいたのです。僕は嬉しさと悔しさを同時に覚えました。無残に沈んだ僕の戦艦の無念を晴らすかのような戦いぶりが嬉しく、そして利口ぶってゲームを切り捨てた浅はかさを突きつけられた気分だったのです。

Text= 箭本進一(フリーライター)





轟音とともに岩や瓦礫を砕く「サイコボール」はただただ爽快。ただし難度は高く、遊ぶにはいろいろな意味で覚悟が必要



遊ぶのが恥ずかしかった「歌うビデオゲーム」

サイコソルジャー (1987年)

2011年に本作を遊ぶのは幸せなことです。ゲームセンターで恥ずかしい思いをすることもなければ、周囲の目を気にすることもなく、騒音の中で歌詞を聞き取る努力をしなくてもよいのですから。

本作は史上初の「歌うビデオゲーム」。

サイコソルジャー
超能力戦士である麻宮アテナが主題歌を歌います。今でこそゲームが歌うのも美少女主人公も珍しくありませんが、当時のゲームセンターで本作を遊ぶことは二重三重の困難と戦うことでした。

とにかく周囲の目が気になりました。ギャラリーがいようものなら、彼らが(美少女のゲームを遊んでるマニアがいるぜ!)(こういうのロリコンって言うんだろ?)とささやいているような気がします。完全な被害妄想ですが、当時としては結構マジメな問題。ティーンのプライドというのは実に厄介なものなのです。

まずはいろいろなゲームセンターを回り、本作の筐体が目立たない場所に設置されたお店を探しました。次に人のいない時間帯を狙います。こうしてついに『サイコソルジャー』を遊ぶ環境が整いました。

周囲を見回してコインを投入。「サイコ、ソルジャー!」のタイトルコールの後、アテナの歌が

響き渡ります。それはまるで人目を忍んでの密会で、大っぴらにできないが故に濃密な時間だったように記憶しています。

当時は歌うゲームが移植されるわけがありませんから、ゲームセンターでの逢瀬は本作が撤去されるまでの時間制限付きでした。店内は騒音に満ち満ちていて、アテナの歌も切れ切れにしか聞こえません。1面で歌は終わり、後は普通のBGMに変わってしまいます。思うように遊べないこと、歌詞がわからないこと、このゲームはもどかしいことばかりでした。

今なら公式サイトに歌詞が載り、着メロになり、ネット上で「アテナ萌え」を共有する、そんな盛り上がりもあったのかもしれませんが。しかし1987年の風当たりはただただ強かったのです。ゲームを遊ぶだけでも肩身が狭いのに、美少女が歌うのですから。

しかし、逆風があったからこそ楽しかったのかもしれません。ひっそりとゲームセンターへ向かうのも、周囲を見回すのも、録音用のテレコを出そうとして思いとどまるのも、こうして思い返すのも。

Text= 箭本進一(フリーライター)

キューバ革命の英雄二人が大暴れ！

ゲバラ (1987年)

野球やサッカーなど実名ゲームは数あれど、実在していた政治家が暴れ回るループレバーものはこれ一本だけ。1959年のキューバを舞台として、1Pキャラが革命の英雄チェ・ゲバラで2Pがカストロ……まだ生きてますよ！

『怒-IKARI-』のシステムを受け継いだ本作は、ゲバラもカストロもマシンガンと手榴弾で武装し、腐敗したバチスタ政権に対して蜂起する。爆撃されながら上陸したキューバの風景はどこまでも茶色い。畑の塹壕に潜む敵、煉瓦の家が並ぶ村、川水



キューバ革命の英雄コンビVSバチスタ軍！ 捕虜を助ける余裕がありません……



© SNK PLAYMORE



に漬かった銃撃戦は泥臭いキューバのリアルだ。

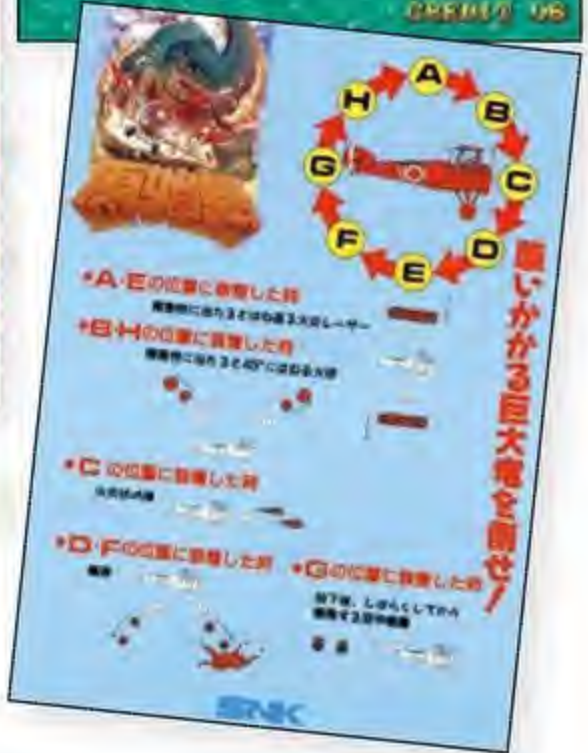
しかし、バチスタ軍の陰険さもリアル。捕虜を助けると弾薬や戦車の燃料（今回も乗れます）をもらえる代わりに、撃ってしまうと減点。それがわかっているにもかかわらず見殺しにするしかない！ マシンガンの射程圏外から撃ってくるし、手榴弾を当てようとするればサッサと逃げる。武装ヘリだけでキツイのに歩兵とのコンビ攻撃もあれば、後ろからの奇襲もしょっちゅう。後半になると固い戦車が集団で攻めてきて、どこかのキリコが殺意にむせるほど。ゲーセンから早々に消えたのも定めなのか。

けれど、ここでゲバラたちの物語は終わらない。翌年に発売されたファミコン版の移植が、アーケード版の無念を晴らす会心の出来栄えだったのだ。凶悪な難度は鳴りを潜め、無限でその場コンティニューもできるため初心者でも快進撃できる。トロツコに乗って画面ごと回転するというドット芸の極致や、裏技で『サスケ VS コマンダ』もプレイできるサプライズが！ 一度でいいからカストロ前議長に実名プレイしていただきたいものです。

Text=多根清史(フリーライター)



まさかオープニングの巨大恐竜がラスボスだとは……後半戦ほど驚きに満ちてるのに、難しすぎてそこまで行けない惜しさ



ジュラシックな雰囲気は
抜群、しかし難しすぎ！

原始島 (1989年)

1930年、パハマ諸島の異変を調査するためにセスナが飛び立った。グリーンヘル島で彼らの前に現れたのは、太古の昔に滅びたはずの奴らだった……複葉機VS恐竜軍団！というジュラシックな設定、しかも敵の大半が恐竜モチーフというシューティングは、本作がワンアンドオンリーだろう。

そして攻撃のシステムも、設定に負けない独特さ。自機に装備されたオプションがボタンを押すたびに右回り45度に角度が変わり、それに応じて援護射撃の方法も変更される。前方なら強力なショット、右下や左下ならボム、真上と真下であれば横幅が広くて地形でバウンドする火柱。そして後ろだったら破裂する爆弾を、右上と左上なら反射する火球を発射するといった八面六臂ぶりだ。

もうオープニングの巨大恐竜を見ただけでワクワクが止まらない！ そんな時期が僕にもありました。が、痛いのが「難しすぎる」ということ。

攻撃の要となるオプションの回転は右方向に決められていて、焦って押しすぎると大きな隙ができる。さらに敵弾を防ぐバリアになるのはいいとして、耐久力を超えると壊れてしまう……。激しい攻撃にさらされる難所ほど一気に弱体化！

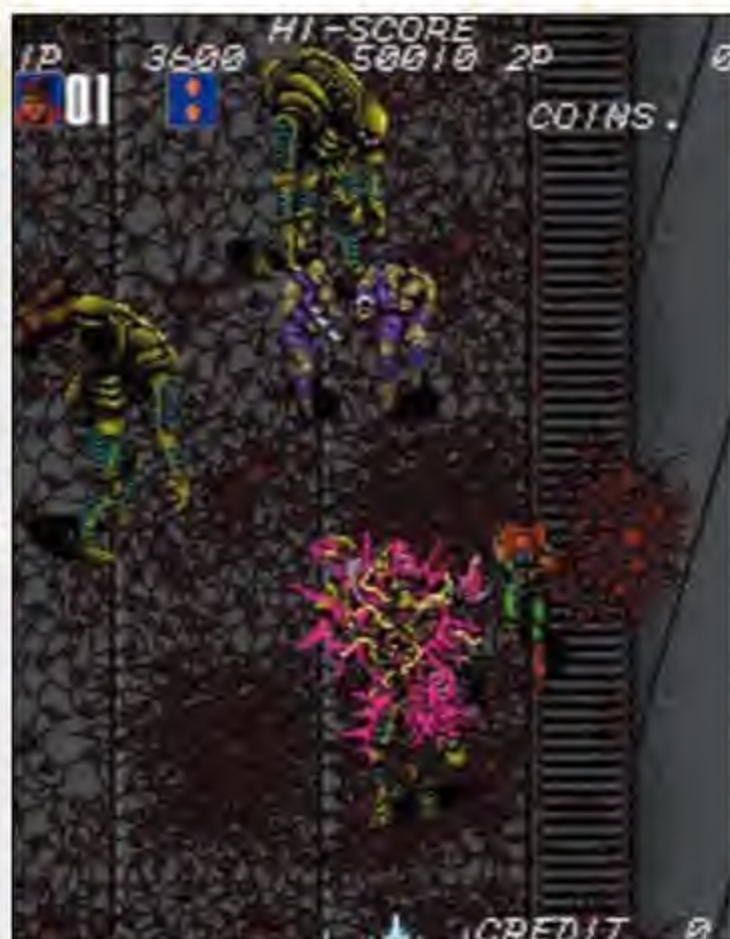
このゲーム、ピンポイントにシーンを抜き出せ

ば、とてもセンスがいい。湿り気を含んだ熱帯雨林のジャングル、襲いかかる翼竜の群れ。雲海の上に出ればジュラ紀の昆虫が薄羽を羽ばたかせる。1面のボス・アロザウルスは自機のいる方向をちゃんと観ていたりとしぐさも細かいし、沈没船の中に潜んでいる恐竜の不意打ちにも驚き。

しかし、遅い。敵の移動はどれも素速いというのに、自機の足が遅いのだ。標準速度では、4面ボスのアンモナイトが伸ばす触手の地獄突きを避けることは神に誓ってムリ。一度でもミスをしたら復活は不可能だし、フルパワー状態ではパワーアップが一切出なくなるからストックもできない。

ゲーセンで積み上げたコインがどんどん消えていく。その無慈悲さはいっそ清々しく、最後まで貫かれているほど。オープニングの恐竜がまんまラスボス！（開発時間が足りなかった？）の最終面を切り抜けてみれば、輸送機に回収された主人公二人の姿。島で目撃したことすべてを報告するために本国に帰ろうとしたら、プテラノドンたちに付きまとわれ……魔のバミューダトライアングルなら仕方ないですね。この壮大かつあっけないバッドエンドがPSPで味わえるなんて幸せ！

Text=多根清史(フリーライター)



SNK ループレバー、最後の戦い！

SAR

サーチ アンド レスキュー (1989年)

『SNK ARCADE CLASSICS 0』のトリを飾るのは、最末期のループレバーものの本作だ。初期のSNKを支える屋台骨だったこのジャンルが、NEOGEO以前を締めくくったのは不思議な縁を感じる。

不時着した宇宙船に乗り込んでサーチアンドレスキュー＝生存者を探して救出することをうたっている。が、実際にはひとりもレスキューすることなく、戦いつ放し。

上半身だけでズルズルと身体を引きずる男たちやエイリアンはひたすらにグロいし、撃てば肉塊に変わっておぞましき二倍増し。正視にたえないスプラッタB級ホラーの世界！

おなじみ『怒-IKARI-』を踏襲した操作方法で、三種類の武器が選べる。ボタンを押し続けるタメ撃ちもあり、それぞれの武器に違う効果がある。ブラックホールなら敵を一網打尽に吸い込むのだ。

本作ならではのフィーチャーが、緊急回避ボタン。素早く敵を避けられ、足の遅さを救済……と



思いきや、道中にはあちこちに落とし穴があるうえに、足場も崩れていく。敵に追い詰められて回避すれば、奈落の底にまっしぐら！

この途方もない高難度が、アーケードから家庭用であるNEOGEOに移行した節目を物語っているのかもしれない。

Text=多根清史(フリーライター)

各ハードで配信中！ まだまだあるぞ！ SNKシューティング 配信・復刻情報

Text=下畑典明(An-EDITOR.)

もっとSNKシューティングで 遊びたいあなたに

ここまでは『SNK ARCADE CLASSICS 0』収録作を取り上げてきたが、もちろんSNKシューティングはこれだけではない。このページではほかのハードで配信・復刻されている主なSNKシューティングを紹介しよう。昔はアーケードでしか遊べなかった名作が、配信・復刻タイトルとして手軽に遊べるようになったのはとても幸せなことではないだろうか。当時を思い起こしてノスタルジーに浸るもよし、遊びたくても遊べなかった名作をこの機会にあらためて遊び尽くせ！

ASOⅡ ラストガーディアン

■PlayStation®Network NEOGEO Station
■SNK プレイモア
■PS3版：900円（税込）、PSP版：700円（税込）
©SNK PLAYMORE ※NEOGEOは(株)SNK プレイモアの登録商標です。

本作は『SNK ARCADE CLASSICS 0』に収録されている『ASO』の続編。銀河系のすべてを支配する破壊神「フルヴァレンス・グローマ」に対抗するため、前作の戦いで英雄となった2機の戦闘機、「SYD」が再び戦場へと発進する。装着できるアーマーも前作の8種類から11種類に増え、操作タイプも初心者向けのAタイプと上級者向けのBタイプから選択できるようになった。攻略の鍵となるアーマーを集めるというゲーム性はそのままに進化を遂げた名作だ。



目玉となるアーマーの攻撃もド派手にパワーアップ！ 前作以上の爽快感が楽しめるぞ

メタルスラッグ2

Wii ■Wiiバーチャルコンソール
■D4エンタープライズ ■900Wiiポイント
©2011 D4Enterprise Co., Ltd. ©SNK PLAYMORE

『メタスラ』の愛称で親しまれている人気アクションシューティングの2作目。職人芸のドット絵はそのままに操作キャラクターやアイテムが大幅に追加され、さらなる進化を遂げた。



「撃つ」爽快感を楽しめるのが本作の魅力。ほれほれ、撃って、撃って、撃ちまくれ！

ラストリゾート

PSP ■『SNK ARCADE CLASSICS Vol.1 SNKベストセレクション』収録
■SNK プレイモア ■2079円（税込）
©SNK PLAYMORE
Wii ■Wiiバーチャルコンソール
■D4エンタープライズ ■900Wiiポイント
©2011 D4Enterprise Co., Ltd. ©SNK PLAYMORE

SNKシューティングの中でも特に評価が高い逸品。自機にはオプションとして「ユニット」を装着でき、ボタンを押し続けた後に離すことでユニットを射出して攻撃することが可能。



細部まで描き込まれたグラフィックが素晴らしい。SNKのお家芸となったドット絵技術の原点的存在だ

138ページで『ラストリゾート』を小特集！



トラブル☆ウィッチーズ ねむ!™

Trouble Witches Episode 1: Daughters of Inazuma
 ～アマルガムの娘たち～

360

■Xbox LIVE アーケード ■発売: SNKプレイモア/開発: 冒険企画局 ■2011年4月27日
 ■800MSポイント ■CERO B (12才以上対象) ©Adventure Planning Service ©Studio Sista Published by SNK PLAYMORE CORPORATION
 Text= 富島宏樹(フリーライター)

充実しすぎのモードが嬉しい ハードな魔女たちのバトル!

同人サークル・スタジオシエスタが制作した横スクロールシューティング『トラブル☆ウィッチーズ』。同人ゲームからアーケードへと異例の進出を遂げた作品が、今度はXbox 360・PS3・Wiiのアーケードにパワーアップして上陸した。

その中身の充実ぶりはストーリーをしつかり楽しめる家庭用ならではのモードは当然のこと、純粋にスコアを狙うモードに、Xbox 360・PS3・Wiiを使ったオンラインでの協力モ

ド、連続ボス戦やタイムアタックで己の限界に挑戦するチャレンジモード、さらにはアーケード版まで完全収録という圧倒的ボリューム。これでは採算が成り立たないのでは? とこちらがいらぬ心配をしてしまうほどの大盤振る舞いだ。

本作の特徴は、なんと言っても敵弾を遅くする「魔法陣」と、そこで捕らえた弾が敵を破壊することでコインにすべて変化する「錬金」。大量の弾が一瞬でコインに変わり、スコアが跳ね上がるそのさまは高いカタルシスをもたらす。かわいい魔女たちの魅力に頼っただけでは決しない、本気で遊び込めるシューティングゲームとなっている。



「ねお!」なXbox 360ならではの新模式

ネットで協力も



世界中のプレイヤーとオンラインで協力プレイ。相手を条件付きで探すことも可能だ。

二人であれば難所も突破が楽になるはず。ハイスコアを出せば、インターネットランキングに名前を残せる

ストーリーモード搭載



フルボイスで魔女たちの掛け合いが実現。コミカルに、時にシリアスに物語が展開する。

キャラクターグラフィックは、高画質化に合わせて描き直されている。これによって魔女たちの魅力がさらに増した

2種類のチャレンジモードが熱い!



どちらも気の抜くことのできないバトルの連続。なおボスアタックとスコアアタックもインターネットランキングに対応している



「チャレンジモード」として、3分、5分と決められた時間でハイスコアを狙う「スコアアタック」、周ごとに攻撃が激しくなっていくボスとの連戦「ボスアタック」の2種類のゲームを搭載。自分の腕の限界に挑戦するには、うってつけのモードとなっている。

エイテムランドを救う!? 若き魔女たち

魔女・アマルガムの行動により混乱に陥ったエイテムランド。その危機を知り、あるいは救国の褒美を求めて集まった6人（+追加3人）の魔女たちを紹介しよう。



アクア・ シープ・シール

明朗快活、お姉さんタイプの天才魔法アイドル。しかしゲーム中ではなぜかよくサバ呼ばわりされる。ワイドなショットと、効果が広めの魔法陣が使いやすい。



ユーキ・ ロンゲート

ワガママだけど実は家族や友人を大切に思う、素直になれない少女。ショットは正面に加えて上下方向にも発射され、これが意外とザコ敵破壊に役立つ。



プリル・ パトアール

ぼわっとした雰囲気周囲をなごませる、優しき見習い魔女。性能はスタンダードそのもので、クセがない。まずはプリルでゲームシステムに慣れるのがオススメ。



立ちはだかるのは魔女・アマルガムの娘たち



寒さに弱いのに、氷に覆われたステージ3の最後で待っているスノーベリー。どこかとぼけた雰囲気も持つ

2面ボスのリンクル&メルルは相当なイタズラ好き。無邪気な二人を前に、魔女たちが見せる反応はさまざま



各ステージのボスとして立ちふさがるのは、混乱を引き起こした魔女・アマルガムの娘たち。それぞれが、強大な魔力を秘めた黄金のリングのかけらを持っている。巨大魔法戦艦型使い魔を操る1面ボス・チャイムに始まり、森に住む双子のリンクル&メルル、冷静なセリフがさえ渡るスノーベリーなど、相手も個性派ぞろいだ。魔女との掛け合いはキャラクターの味がよく出ていて、必見と言える。



シンフィー・ポーラット

あいまいで気まぐれ、かつ底抜けに平和主義者な妖精の国のお姫様。使い魔の攻撃は、決められた範囲内に入った敵にダメージを与えるという珍しいタイプ。



九条櫻子 (サクラコ・クジョウ)

『ねお!』で新しく加わったキャラクター。魔法少女にあこがれる、アニオタの陰陽師だ。攻撃力、スピード、MP回復の早さなど基本性能はかなり高め。



ルイ・レオンダイク

莫大な借金を抱える、お金第一の関西弁娘。手に持つアイテムがハリセンなのが、いかにもという感じだ。使い魔の攻撃がレーザー形式でなかなか強力。





ラーヤ・アークトゥルス

コノン同様に、特定条件達成で使用可能になる。占いを特技とする巻き込まれ型の皇女。攻撃力が高く、またショットの幅が広いので正面に対しては無類の強さ。



コノン・ミルディアツツエ・クラーク

ある条件を満たすと使用できる、幼い見た目と裏腹に老成した言動の大司教。鉄球型のショットは敵に当たると真下に落ちるが、このときにも攻撃判定がある。

リュッカ・ユーリエヴナ・ヴィノクール

ダウンロードコンテンツとして登場した魔界の王女で、思い込みの激しいヤンデレ系。攻撃力や移動力、MP回復の早さなど、その能力のほとんどがトップクラス。

※2011年5月11日配信開始
160MSポイント



一服の清涼剤、ショップの姉妹



通常、ショップに出現するのは妹のプッチーニ。ペルゥが出てきた場合は、少しアイテム価格が安くなることも!?

パンプキンガールズには、お触りすることもできる。ただしあまりやりすぎると、店を追出されるかも



各ステージで出現するのが、カボチャの気球の形をしたショップ。ここでは攻撃を一定時間パワーアップさせる魔法カードや、MPゲージを増やすアイテムなどが購入できる。ショップの店番はパンプキンガールズのプッチーニ(妹)とペルゥ(姉)。彼女たちは話しかけるとこの先有効なカードを教えてくれることもあるので、慣れないうちはアドバイスに従ってみるといいだろう。



ビギナー魔女に送る エイヘムランド のあるまがた

1も2もなく魔法陣 すべてはそこから

本作は、自ら「ウラハラ・本気カ
ルシューティング」を名乗るように、
萌えを前面に押し出したビジュアル
とはうらはらの、骨のあるシューテ
イングです。そこでまず使ってほし
いのが「魔法陣」。これで敵弾を遅く
するだけで、ずいぶん遊びやすさは
変わります。「鍊金」は本作の醍醐味
ですが、それを楽しむのは慣れてか
らで十分。まずは緊急回避的に魔法
陣を使い、弾幕をかわすスリルを味
わってみましょう。

コンティニュー連打でも構わな
いのです。何度かクリアを済ました
頃には、敵の攻撃もある程度は見え
るでしょう。ここからが、本当にゲ
ームを楽しむ第一歩。どこで鍊金を
すれば高得点を狙えてクリアが楽に
なるか、ボスを効率的に倒すため
に……と、自然に攻略パターンを考
えていくのは楽しいです。

魔法陣が弾避けとしてもスコア稼
ぎのシステムとしても使いやすとい
う、本作ならではの利点。まずは
それに甘え、ひとつずつステップア
ップしていくことが、この世界を楽
しむポイントなのです。

シューティングの歴史を 掘り起してみよう

さて、この世界に慣れてきたなら、
注目してほしいのが演出面。フルポ
イスによる魔女たちの掛け合いも当
然なのですが、随所に見られる名作
シューティングゲームへのオマージュ
もまた、見逃せないポイントです。
そもそも魔女とシューティングは、
古くから親和性の高いコンテンツ。
無限に発射できるショットも、強力
な攻撃も、空を飛ぶことも、すべて
が「魔法だから」で納得がいく、設
定の自由さがそうさせたのでしょう。
『トラブル☆ウィッチーズねお!』

旅のお供のアイテムは 現地調達でどうぞ

本作でプレイヤーの強い味方となる、ショ
ップで買えるアイテム。特にカードは敵の
弾を消したりと、いわゆるボンバー的に使
えます。慣れてきたら、この先は後ろから
の敵が多いので「テイル」を……などとい
ふに、状況に応じて
使い分けましょう。



もまた、こうした名作魔女シューテ
イングに連なる系譜と言え、過去の
作品への敬意が感じられます。ショ
ップの店員姉妹がカボチャ衣装なこ
とに『マジカルチェイス』を思い、
3面ボスのウネウネと動くそのさま
に『R-TYPE』を想起し、プリ
ルのエンディングでのやりとりは『ロ
ストワールド』の名ゼリフを見て頬
を緩める。それら元ネタを楽しめる
のは、長くシューティングゲームを
遊んできたプレイヤーだからこそ。
そう、本誌読者ならこちらこそ大き
な見どころとなるでしょう。萌えに
隠されたオマージュを読み取るこ
ともまた、本作のあるまがたなのです。

「赤い刀」が迎えた

「真」の世界、「絶」の変貌

本作はケイブ作品の中でも特に奥の深いシステムを搭載し、遊び応えがある。その反面、初心者には複雑なシステムに戸惑う事も多いだろう。そこで今回はあえて初心者プレイヤーの視点から本作の楽しみ方を紹介してみたい。



赤い刀

赤い刀 真

■Xbox 360 ■ケイブ ■2011年5月26日
■通常版：7140円／初回限定版：9240円 ■CERO B (12才以上対象)
© 2010, 2011 CAVE CO., LTD.

Text= 富島宏樹(フリーライター)

360

唯一無二の世界を 多彩なゲームモードで堪能せよ

日本の高度成長期に似た世界。新たに発見された資源「祈導石」を加工して作られた「祈導刀」は、特殊な印を持つ者に強大な念の力を与えるものだった。この「祈導刀」の力をもって、国を守るのは「十千十人衆」と呼ばれる者たち。だがその一部は、人の命を犠牲にしても国力増強を目指す国の方針に反旗をひるがえした。彼らは「祈導刀」と対になる特殊戦闘機、そして「祈導刀」にひとりの命をささげ生まれた赤い刀「血晶刀」の力で、反乱軍として国に戦いを挑む――。

昨年、アーケードで登場したケイブの横スクロールシューティング『赤い刀』。日本をモチーフにした独特の和風世界。そしてファイター（戦闘機）形態と幻忍（人間）形態、それぞれのアタックモードとディフェンスモードを使い分ける独

特なシステムを持った意欲作だった。それを大幅にパワーアップさせ、Xbox 360に移植したのが本作『赤い刀 真』となる。

アーケード版の完全再現「赤い刀」モードは当然として、Xbox 360に合わせた調整を施した「絶・赤い刀」モード、さらにはシステムを大胆アレンジした「赤い刀 真」モードの、3種類のゲームモードを搭載。「赤い刀」と「赤い刀 真」では初心者向けのノービスモードもあり、幅広い層が遊べる作品へと進化した。

特に注目すべきは「赤い刀 真」モードで、もはや別ゲームと呼べるほどの変貌を遂げている。ファイター形態で「鋼アイテム」を回収し、幻忍形態で「ハガネ」を発射して「カタナ」を生成、この「カタナ」を敵に当てて特大のスコアアイテムを出現させる流れは、アーケード版をやり込んだ人にも新鮮なプレイ感覚を提供してくれる。

搭載された三種の戦い

『赤い刀』



アーケード版を画面比率まで含め再現するばかりか、高解像度化も実現。なお、本作ではすべてのモードが高解像度にて楽しめる。

『赤い刀 真』



「ハガネ」と「カタナ」という新たな攻撃を搭載したアレンジ版。新ステージも追加されており、合計7ステージで戦うことになる。

『絶・赤い刀』



16:9の画面比率対応、スコアアイテム出現限界数の廃止など、アーケード版をもとに再調整を施したモード。新ステージも遊べる。

登場人物解説



あさ か すみれ しんじょう つばき
壱号機 金盞花 ●朝霞 堇・神条 椿

十千十人衆のひとりであり、人の命を奪ってまで国を栄えさせるという過去の過ちを捨てたため、女であることすらも捨てた椿。そして彼女を慕う妹分の堇が壱号機を操る。なお、身寄りのなかった堇にとってステージ1のボス・柊は育ての親であり、また師匠でもある。ゲーム中で展開される深い因縁に注目したい。

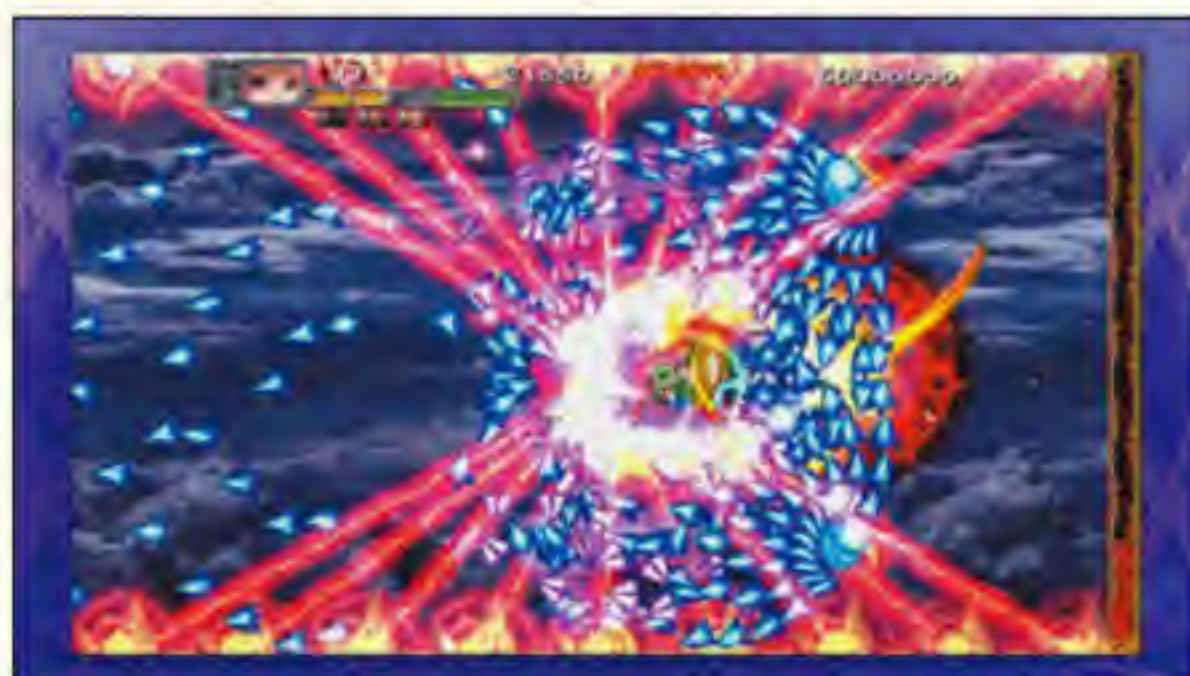
究極の力が呼ぶ兵器の乱舞

その戦場を体験した者の記録

悩める初心者へのアドバイス
システムをひとつ封印して挑め

自機や敵が戦闘機などのメカというシューティングは、星の数ほどある。自機も敵も人間型というタイトルもまた、それなりに見かけられるものだ。しかしその両方が出現するものとなれば、どうだろう？ まして、人型のボスが強力な念を使い、巨大な兵器を召喚して戦うものとなれば、これはもうほかのジャンルまで含めても類を見ない。『赤い刀』は和風ながら近代という舞台背景も合わせ、完全に独自の世界を築いている作品なのだ。

その世界に惹かれて「絶・赤い刀」モードからプレイを開始したが、正直に言おう。最初、あまりのシステムの複雑さに「とても無理だ……」と絶望すら感じた。本作ではファイター形態と幻忍形態に、それぞれアタックモードとディフェンスモードがあり、計4種の性能を状況に応じて使い分ける必要がある。とりあえずゲージがある限り敵弾に対して無敵の幻忍のディフェンスモードで戦うか……と思いきや、これは密着して敵を破壊すると撃ち返し弾が発生するうえ、攻撃力も低い。ボタン押しっぱなしのアタックモードとの使い分けは必須なのだが、こちらでは敵弾を食らえばファイターモードにすぐ戻される。弾幕の中でついついアタックモードに↓ファイターに戻されて撃



幻忍のディフェンスモードを回避専用ととらえれば、それを発動するためにファイター形態でアイテムを出現・成長させる、と方針がはっきりしてくる



沈、なんて流れを数えきれないほどに体験してしまった。

それでもクリア、せめて新たに追加されたボスの薙の姿くらいは拝みたいではないか。そこで状況打破のために取ったのが、幻忍のアタックモードを封印するプレイ。こうすることで、やっとゲームの基本的な流れが見えてきた。幻忍・ディフェンスモードを緊急回避的に使う↓ファイター・ディフェンスモードで、幻忍形態になるため必要なゲージ回復アイテムを出す↓ファイター・アタ



さいおん じ ききょう さいおん じ ぼたん
式号機 胡蝶蘭 ● 西園寺桔梗・西園寺牡丹

式号機を操るのは運命に翻弄される兄妹。桔梗は十干十人衆のひとりであり、帝国の長「芭蕉」の息子。母親の命を奪った父に対し、反旗をひるがえす。牡丹は桔梗の妹にして、十干十人衆でこそなかったが強力な念の使い手。血晶刀を手にした儀式の代償として視力を失っているが、周囲の気を感じ取る能力を身につけている。





新ステージボス●綾瀬 薺

終を慕う十干十人衆のひとり。かつて椿や董と同じく終に指導されたが、当時は力の不安定さを理由に十干の候補からは漏れた。董にあこがれと憎しみを持つ。

ツクモードでできる限りアイテムを成長させる↓
アイテムを回収し、窮地の緊急回避には再び幻忍・
ディフェンスモードへ……。この循環ができると、
やられる確率は目に見えて減った。
少し余裕ができたので幻忍・アタックモードで
攻撃すると、敵弾を巻き込み爆破が連鎖！ 本来
はスコアアイテムを出すためのシステムだが、敵
弾が減ればミスも当然減ると気づく。やっと全形
態・モードを使いこなせるようになったわけだ。
複雑なシステムも、わかる部分から試し、ステ
ップアップしていけばいい。Xbox 360で初
めて『赤い刀』に触れる人には、まずは幻忍のア
タックモードを封印して遊ぶことをオススメする。
ちなみに「赤い刀真」モードはシステムがもう
少し簡略化されており、ファイター形態で鋼アイ
テムを回収して幻忍形態でハガネを発射、が基本
となる。ファイター形態と幻忍形態の違いが明確
で、好みの部分はあるが遊びやすく感じた。



参号機 八重桜●真田鈴蘭・小早川紫苑

ステージ3のボス・十干十人衆の青桐と深い因縁を持つのが参号機
の二人。鈴蘭は青桐の妹であり、狂気に取りつかれた兄の手によっ
て一度は瀕死状態にまで追い込まれた。その鈴蘭を救ったのは紫苑だ
が、彼女は血晶刀を手にするための儀式で、若さを代償として失う。そ
のため老婆に近い外見となっている。

シューティングに風穴を開ける! 超速シューティング出現!

ESCHATOS エスカトス

360

エスカトス

■Xbox 360 ■キューブ
■2011年4月7日 ■6804円(税込)
■CERO A(全年齢対象)

©2010-2011 Qute Corporation / ESCHATOS Project All rights reserved.

Text=箭本進一(フリーライター)

シューティング初心者へ

シューティングが苦手な人、シューティングが恐ろしい人、シューティングにあこがれる人、シューティングに疲れた人、みんなみんな「エスカトス」へ来てみてください。

本作は2011年に発売された最新の縦スクロールシューティング。その魂は1980年代の家庭用シューティング黄金期のものです。ですが本作は断じて懐古の作品ではありません。黄金期に抽出された面白さのエッセンスに2011年の知恵を加えた「新しい」作品なのです。

神速のオリジナルモード

「エスカトス」は敵を撃ち落とす楽しさを追求したシューティング。無数の敵が編隊を組んで超速で突っ込んでくるのを撃って撃って撃って撃って撃ち続け、スタートから終了までぶっ続けにハイテンポな大量破壊が繰り広げられます。本作の「オリジナルモード」では編隊を早く倒せば倒すほど高いボーナス点が入りますので、プレイスタイルは自然とアグレッシブなものになります。

コンマ一秒でも速く撃墜するために、少しでも前へ、前へ、前へ。敵を待ち構えてのゼロ距離射撃が決まれば

大量のボーナス点を獲得可能。逆に敵を逃せばわずかな点しか入りません。5桁の大量得点か、3桁のお情けスコアか? 一瞬にしてはじき出される天国と地獄、その落差が遊び手の脳を熱く焼き尽くします。

前に出ることはチャンスを生むと同時にリスクも急上昇させます。そのさまはまるで、危険を覚悟でコースを攻めるレーサーのよう。前へ出つつ身を守る、矛盾した二つの行為を両立させるあがきにリスクとリターンが交錯します。

逆襲の「アドバンスドモード」

「エスカトス」では敵弾とも真向勝負が可能です。自機には「シールド」と呼ばれる防御装備が施されています。シールドは前方を防御することが可能で、使用回数は無制限。山のように飛んでくる敵弾を真正面から受け止めることだって可能です。「アドバンスドモード」では防いだ敵弾が得点アイテムに変化。敵の猛攻が宝の山に見えてきます。シールド

ドを展開し続ければ、自機の周囲を
得点アイテムが回転。これを敵にぶ
つけることで高火力が実現できます。
敵のただ中に突入して得点アイテム
をゴリゴリと叩きつける……これは
本作における究極攻撃ですが、無敵
の技ではありません。前述のとおり
シールドは前方しか守ってくれない
ため、横から敵弾を受ければあっさ
りと撃墜されてしまいます。つまり
はハイリスク&ハイリターン捨て
身攻撃。大量の敵弾を受け止めて準
備し、敵のただ中に突っ込みつつ、
敵弾も避ける。3つの要素の合わせ
技であり、うまく決まったときの快
感に極めて大きなものです。

エスカトスの勇気

意識していればいいのは、「前行
けば高得点&後ろに行けば安全」と
いうシンプルルールと、敵を早く
倒すこと、自分が死なないこと。シ
ューティングの大原則さえ忠実に守
っていれば高得点を得られるので
すから、実に初心者向けです。

近代シューティングのトレンドは
「その作品ごとに用意された『独特の
お約束』をこなすことで真の楽しさ
が開ける」というもの。『独特のお約

束』をいかに理解して実行するかが
キーとなっていますが、こうした部
分をあえて排除したところに『エス
カトス』の勇気と新しさがあります。
『独特のお約束』に気づいた瞬間、
そして記録を突き詰めていく歩みに
はストイックな喜びがありますが、

『独特のお約束』の主張が大きいほど
初心者へのハードルは高くなりがち
な傾向があります。ですが、シュー
ティングが再び広く遊ばれるよう
なるうえで、直感的な作品が必ず必
要になります。これは方向性の違い
です。『独特のお約束』に基づいて構
築された作品、直感的に楽しめる作
品、どちらもシューティングには絶
対に欠かせないもの。ジャンルが生
き残る上で、進化はあらゆる方向に
向くことが望ましいのです。

例えば1980年代の家庭用シュー
ティング黄金時代、どこの家にも
シューティングのカセットがありま
した。『ゼビウス』『ザナック』『ス
ターフォース』『スターソルジャー』
といったシューティングたちは、友
達の接待と持ち主の記録追求という
二つの仕事を同時にこなしていたの
です。直感的に遊べ、やり込みに足
る深さがあり、仲間たちに共通の話
題を提供する。特に最後の役割は重

要です。ゲームはエンターテイメン
トであり産業ですから、とにかく多
くの人に触れてもらわないと生き残
れません。ゲームをたしなむ人が多
くいれば、芸術としての高度なゲー
ムも生まれやすくなるのです。

「シールド」という発明

「間口の広い作品＝簡単に作れる」
と思われがちですが、これは誤解に

本作の特徴はハイスピードなゲ
ーム展開。

高速で飛来する大量の敵機をバ
リバリと撃墜していくバランス
と、前に出るアグレッシブさが高
得点に結びつくシステムが相乗効
果を発揮。これを高速スクロール
やテンポの良いステージ間演出が
彩る……と、スピード感溢れるプ
レイ空間が展開する。

没入感が高くストレスなく遊ぶ
こと可能。息抜きのためにはもっ
てこいのシューティングと言って
も過言ではないだろう。



エスカトスのキーワード

神速

1

純化

エスカトスのキーワード

2



『エスカトス』のシステムはわかりやすく遊び手の負担にならないのが特徴だ。特に「オリジナルモード」ではパワーアップすら存在しない上、敵を早く撃墜すればするほど高いボーナス点が得られるため、立ち回りの善し悪しが得点に直結する作りとなっている。

シューティングの楽しさを煮詰めて結晶にしたような内容と言った方が正しいだろう。

いかに速く敵を倒して生き残るかという楽しさを2011年に問う、ブレない感性が素晴らしい。

ほかありません。本当に間口を広くするためには、エッジな作品を作るのと同じくらいに大量の思考が必要になります。

本作の特徴的なシステムである「シールド」を見てみましょう。シールドは自機の正面に展開され、敵弾を防ぎます。使用回数は無制限。展開したり敵弾を受け止めることにゲージが減少、0になると一時的に使用不能になるものの、ゲージは時間が経つと急速回復していきます。

近代シューティングでは「ボム」という画面全域の敵弾を消す緊急回避がトレンドです。ボタンを押せば一瞬で敵弾が消滅するほうが間口は広そうですが、なぜ『エスカトス』はボムでなくシールドを採用しているのでしょうか。それは『エスカトス』のコンセプトとプレイスタイルにあります。

初心者に配慮するうえで最もデリケートなのは敵弾、特に「弾幕」の問題。大量の敵弾は緊張感をもたらすと同時に間口を狭めます。初心者ともなると、敵弾がたくさん画面を見ただけで「このゲームは自分には無理だ」とあきらめてしまいます。ですが、ここで回数無制限の防御があれば初心者にも入りやすくなるの

ではないでしょうか。

これは弾幕への画期的な解答でもあります。シールドが防御できるのは自機の前面のみで、側面から敵弾を受けるとミスになってしまいます。敵弾を消すボムとは違って弾は避けなければなりません。前方は守られているのでミスする確率は大きくダウンします。つまり、緊張感を保ちつつ弾避けの経験値も上げられるという一挙両得のシステムとなっているのです。

これはシューティングの遊び手を育成するうえで大きなポイントとなります。弾避けはシューティングの基本中の基本であり、『エスカトス』以外の作品にも応用できるのですから。

遊び手にできること

最後に、『エスカトス』の遊びやすさをまとめてみましょう。

大量の敵をバリバリ撃墜していく内容であること。シールドの防御が無制限であること。弾避けを無理なく学べること。上達が得点に反映されること。1UPアイテムが得点ではなく敵の撃墜数で出現すること（つまり稼ぎを行わなくても、生き

残ってさえいればチャンスが手に入る）。このように『エスカトス』は初心者にも間口が広く、マニアが遊び込める深さがあります。

「80年代シューティング」というコピーは紛れもなく家庭用シューティング黄金期を指していること。現代というシューティングを遊ぶ人の技能が最も高まった時代ではなく、最も広く遊ばれた時代を志向していることが本作のポイントと言えるでし



回帰

エスカトスのキーワード

3



『エスカトス』が持つのは家庭用シューティング黄金期への熱い視線である。

懐古ではなく回帰。あらゆる要素はシューティングの楽しさを阻害しないように配置されており、そのために現代風のキャラクター性すら排しているエッジさを見逃してはならない。

ただし、黄金期を標榜するあまり、ゲーム中での情報開示が少なめ。倍率の上げ方やUPの出現条件といった部分はテキストで説明しても良かったのではないだろうか。

よう。UFOと戦闘機というオールドスタイルなキャラクターを配する……これは現代的ではないかも知れませんが、シューティングの復興にかけた大きな理想の表れと言ってもよいのではないのでしょうか。

実は本稿は当初、開発者インタビューの予定でした。しかし、『エスカトス』発売後の評価を見て、作品の良さを伝える場が必要ではないかと感じたことから、今回の形となりました。

体験版を配信していない、「80年代シューティング」というコピーが誤解されやすいといった点はありませんが、それを考慮しても、正当な評価がされているとは思えません。プロモーションにお金をかけた「話題作」でなければゲームにあらず、この現状は危機的のしか言いようがありません。ですが、ゲームを趣味とするわれわれにもできることはあります。がんばっているものを発掘し、盲信ではなく評価すること。リスペクトに足る作品を正しく遊ぶこと。

『エスカトス』が言う「80年代」のように、広い層の遊び手がシューティングを楽しむ時代。そこに至る道のりは遠いものかもしれません。しかし、本作を含めたさまざまな試み

により、シューティングの本数が少しずつ増えていき、遊び手の幅が広がる。そんな時代を望んでやみません。シューティングを遊ぶことにあこがれる皆さん、シューティングから離れた皆さん、『エスカトス』を試してみてください。1980年代の熱気と現代の技術、ブレのない思考が合わさった、楽しい世界が画面の中に広がっていますから！



銀剣

エスカトスのキーワード

4



本作のベースとなっているのは、携帯ゲーム機ワンダースワン用ゲーム『JUDGEMENT SILVER SWORD』。

2001年に開催された『ワンダーウィッチ』（ワンダースワン用開発キット）のプログラムコンテストに入賞。リニューアルのうえ製品化されたものの、販売本数が少なく入手が極めて困難だった伝説のタイトルだ。

本作に同時収録されているが、10年を経て楽しめる完成度の高さには、ただただ驚かされるばかり。本編と遊び比べるのも興味深い。

最終面・絶対保証

CARDINAL SINS

-Recycle edition-

最終面まで必ず遊べる
シューティング

『エスカトス』に付属(！)しているのが本作『CARDINAL SINS』(以下『CS』)。「Recycle Edition」なる副題と、マニュアルの「ミニゲーム集」なる表記をうのみにしていると宝の山を見逃すことになります。本作はキャラクターこそ『JUDGEMENT SILVERWORD』のものを使っていますが、内容は完全新作。しかも、極めてエッジな内容となっています。どんなに下手でも最終面まで遊べる、それが『CS』。ミスしまくっても必ず次のステージへ進めます。

「7つの大罪」が名となったステージは趣向が凝らされたもので、異なった任務を課せられます。敵機の撃墜や得点倍率の維持などスタンダードなものから、1UPアイテムの回収、敵から多くの攻撃パターンを引き出すといった変わり種までが用意されており、短くも濃密なプレイが楽しめます。

最終面まで必ず遊べるからといってプレイがダレるわけではありません。高得点を取るためにパターンの理解や集中力が必要になりますし、ステージごとの任務が多彩なため、



得意・不得意も出てきます。

『CS』では7ステージ合わせての総合評価がキーとなりますが、得意ステージで高得点をマークし、不得意ステージをカバーするといったことも可能。シューティングのトライアスロンです。さらに、ある条件を満たすことで第8のステージが立ちふさがります。シューティングの魅力である謎と神秘がそこにはあるのです。

大罪 怠惰 2

「7つの大罪」2つ目(ステージ2)は「怠惰」。

敵を打ち落とすと出現する1UPアイテムを救出するというものだが、1UPに弾が当たると爆発してしまうというジレンマが遊び手の心を締め付ける。

1UPの出現条件は敵の撃墜数。多くの敵を倒すためには弾を撃たなければならないし、弾を撃つと1UPに当たってしまう。攻撃の手を緩めすぎると大量の敵がさばききれない……とジレンマの中でのプレイとなる。シューティングのルール作りの可能性を感じさせるステージだ。



3つ目の「大罪」（3ステージ）は「強欲」。

敵のデータを収集するため、多彩な攻撃パターンを引き出す。即座に倒しても、時間をかけすぎてもパターン収集は難しくなる。

「敵の攻撃パターンを見る」という行為はこれまで趣味の領域だったが、これをゲーム性に結びつける発想が素晴らしい。

「特定の敵弾を消す」「攻撃パターンを一周させる」など評価が多岐にわたっているのも見逃せないポイント。プレイ時間は短い、遊ぶたびに新たな評価が見つかる奥の深さがあるのだ。



「迂回してしまえばいい」という発明

『CS』のキーとなるのは、難易度というものの柔軟な考え方です。

多くのシューティングはゲームセンターに置かれるアーケード版がベースになっており、回転率という課題と向き合い続けてきました。ゲームセンターのゲームは「いかに短い時間で大量のお金を稼ぐか」が問われたのです。これは「ゲームオーバーにさせること」とほぼ同義であり、難所を設置するという考え方と相性の良いものでした。『グラディウスⅢ』のキューブ、『ドライアス』のフアッティグラトン、『バトルガレック』のブラックハートといったドラマチックな難所が生まれ、プレイヤーの心を熱くしました。しかし、長時間プレイを防ぐためには難所の先にさらなる難所を用意しなければならず、難度のインフレとさらなる稼働率低下が問題となったのです。

「いつも同じ場所で死んでしまうから、うまくなったように思えない」という閉塞感はシューティング初心者にとってつらいものです。難所を語るうえでは「乗り越える」という言い回しが使われますが、『CS』で

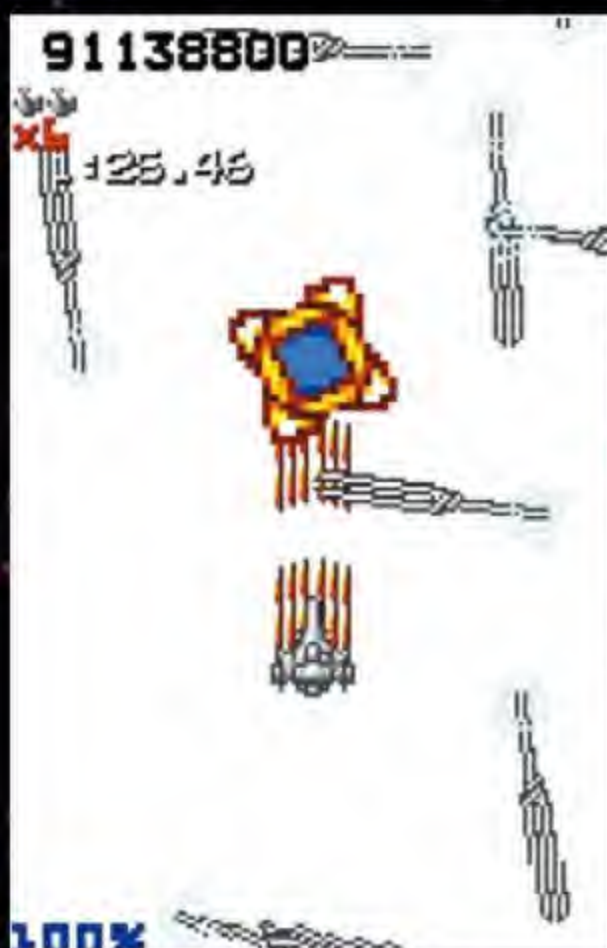
は「ひとまず迂回可能」となっているのが特異な点。不得意ステージでゲーム進行が頭打ちになっていた旧来の作品とは違い、『CS』はとりあえず先へと進めますし、次に得意なステージが待っていると思えばモチベーションも維持できます。これはシューティングの楽しさを覚えるうえで大きな助けとなるのです。

さらなる展開に期待

2007年には同様のルールを持つ『シューティング技能検定』も発表されており、シューティングと回転率のかかわりは新たな局面を迎えています。『CS』が発表されたのはこれに先んじる2004年。2011年のゲーム界は携帯ゲーム機やスマートフォンの台頭により、こ

れまでより「短時間で遊べる」ものが求められ、たとえば「次の駅までの2分間遊びたい」というニーズすら生まれています。そこには「短時間遊ばせる」アーケードとは異なったアプローチが求められています。本作はこれを7年先取りしていたかのごときコンセプト（インターネットで無料配布されているあたりも、現在の携帯アプリと重なる）と言えるでしょう。

『ワンダーウィッチ』（ワンダースワンプ開発キット）専用とハードルが高かった『CS』。ほぼ新作と言っても過言ではない本作を「ミニゲーム集」と称するなど商売つ気に欠ける感のあるQuiteですが、シューティング初心者育成として、iPhoneや携帯ゲーム機などさらなる展開を期待したいところです。



次号では『エスカトス』『ジャッジメントシルバーソード』『CARDINAL SINS』開発スタッフへのインタビューを掲載予定。ご期待ください。

サダハール

ゼンイチ

ユン

「今どきの若者にしては珍しい」

もし自分が老人ならそう言っ
て、肩をバシッとつかみたく
なりそうです。名作に会えた
というより、そんな「好青
年」と出会えた気分なんです。

しかし新作とあって日もた
たないこともあってか、世
間ではまだこの「青年」は
あまり認められていないよ
うで、かく言う自分も外見
では敬遠していたクチです
が、その偏見はプレイして
数分で後悔に変わりました。
読者の皆さん、この「青
年」は不器用なのです。少
し外見がやばった



シューティングの王権復古 攻めまくる「逆」弾幕シュー

く、一見すると平凡な弾幕ゲーに見
えますが、中身は非常に熱く、そし
て優しさに満ちあふれた「快男児」
なのです。

通常シューティングにおける弾幕
というのは豪雨のように降りつける
ものであり、自機をなぶるように画
面に漂う、非常に危険で厄介なもの
ですが、本作はたった二つのシンプ
ルなルールで弾幕の脅威を取り払う
ことに成功しています。
ひとつは「敵を倒すと、その敵の

弾はすべて無力化される」二つ目は
「敵に近づくほど自機の攻撃ダメージ
の効率が高くなる」。この二つから導
き出される答えは「なるべく敵に接
近して、敵を早く倒す」一見すると
恐ろしい行為ですが、勇気を持って
前に進んで戦うと、結果としては生
存率を大幅に上げられます。

Xbox LIVEにつなげて見られる上
級者のリプレイ動画では、ほとんど
敵に張り付いて戦い、無力化されて
白い残像となった弾幕だけが画面に
散らばるといった光景が見られます。

かつてシューティングは文字どお
り「撃つ」ゲームでしたが、いつの
間にか火力は敵が上回り、昨今では
敵の弾を「避ける」シューティング
が主流となりました。本作でも敵の
放つ弾幕は相当なものです。それが
は一方的に避けなければならぬもの
ではありません。少なくともここ
らにはボムだけでなく、弾幕を消す
確実な防御策があります。

このように「弾幕対弾幕」という
図式を提案し、それを破綻させず実
践してみせた本作は、先手必勝の古
風なシューティングと、敵の弾幕を
避け切る弾幕シューティングを融合
させた、どこか懐かし、そして新
しいシューティングなのです。

単純だからこそ深い シューティングの熱気

シューティングの熱さといえば、
圧倒的な火力による敵の駆逐、そし
てその証しでもある「ハイスコア」
にほかなりません。

本作の稼ぎはシンプルなもの。画
面上部に位置どるほど、画面横の
「魂ゲージ」が上昇し、スコアの倍率
が上がる……単純なシステムにも見
えますが、このゲームにおける敵へ
の接近の重要性は前述のとおり。攻
略の過程で「この場面ならここまで
敵に近寄れる」「画面上部に張り付
ける」といった、破壊と稼ぎの楽しさ
を見いだせるでしょう。

ほかに「隠された敵を撃破」「決
められた手順で敵を撃破」「パーツを
先に全部壊してから撃破」といった
ボーナスもありますが、これらも決
して難しいものではありません。敵
の攻勢に押し負けず、画面上を懸命
に攻撃していれば隠れキャラは出て
きますし、ボスキャラは本体を急い
で倒さず、直線ショットなどで外装
を削ぎ取っていけばいいのです。

ハイスコアは上級者の特権ではあ
りません。少しゲームに慣れれば、
誰だって稼げます。本来それは単純

立ち位置は画面上半分! 超攻勢シューティング

敵に接近するほど ダメージ効率上昇

これぞ「サーチ&デストロイ」を超えた「エンカウント&デストロイ」。もう画面下で震えながら弾幕をくぐり抜ける日々にはサヨナラだ! 敵に接近するとゼンイチは複数のショットが当たる。ユンはセンターのショットの出始め部分が、サダハルはドリル部分が攻撃力が高い。いずれのキャラクターも接近戦で与えられるダメージ効率が非常に高いのだ



弾は避けずに 消せ!

敵の本体さえ倒せてしまえば、圧倒的な弾幕もすべて無力化(白い残像に変化)させてしまう。ボムが尽きようが、弾と弾の隙間が埋まろうが、最後の一瞬まであきらめずにガンガン撃ちまくれ! 画面を覆う弾幕が一斉に白い残像と化すのは本作だからこそ味わえるカタルシスだ



隠しボーナスを探せ!

隠された敵を倒す。特定の敵を2体同時に倒す。シンプルかつ、どこか懐かしいボーナスが目白押し



かつ容易であるはずですが。

このように、「彼」は万人向けで「やさしく」それでいて稼ぎへの「情熱」を見せてくれる、なかなか見かけない「好青年」ですが、残念なのはこれらの魅力が決して口頭で伝え切れるものではないということです。誤解を恐れずに言えば、シューティングにおける「弾幕」と「キャラクター」は一種の壁です。「弾幕」はその見た目で新規プレイヤーを敬遠させ、「キャラクター」はユーザーの嗜好を選別します。美少女がパッケージにだけいて気恥ずかしい、なん

て人も珍しくはありません。

また、キャッチコピー「攻めて攻めて攻めまくれ!」の真意が伝わらず、Xbox LIVEで配信中の体験版では並の感想しか得られていない様子も見受けられます。しかし冒頭で述べたとおり、それは独断と偏見が生んだ、不毛な勘違いです。「彼」は口ベタで、垢抜けない個所もありますが、中身は真つすぐな「好青年」です。そしてプレイヤーを選ばないゲーム内容は、高難易度化が進むと言われるシューティング界に必要なカンフル剤でもあるのです。

武器チェンジによる自分好みの武器で戦略を練れ!



現代によみがえったレトロ風の
ロボットアクションシューティング

グレフの最新作『星霜鋼機 ストラニア』はジャンルに「80年代風ロボットアクションシューティング」と銘打っている。PCエンジンやX68000を体験してきた世代など、長年シューティングを遊んでいるユーザーなら、本作をプレイすると、どこことなく懐かしい感じがするかもしれない。HD（ハイデフ）に対応した美麗なグラフィックでスピード感もあり、さらにグレフお得意の細かい描写やダイナミックな演出に加え、本作のプロデューサー丸山氏が長年ほれ込んでオフアールしたという与猶啓至氏による新しくも懐かしいサウンドも魅力。レトロゲーム好きなユーザーは大興奮でプレイできるはず。

ロボットもののアクションシューティングならではの要素が「武器チェンジ」システム。全8種類の武器アイテムから、自機の左右両手とストックの計3種類の武器を持ち、使い分けることができる。最初は戸惑うかもしれないが、武器の使い分けに慣れてくると自分が使いやすい武器がわかってきてポイント攻略が楽しくなってくるし、ほかのプレイヤ

ーとプレイヤーごとに好みの武器を分担しながら協力プレイをするのも楽しい。

もともとアーケード向けに開発されていたこともあって難易度は少々高めだが、昔ながらのアクションゲームのように、繰り返しプレイすることで必ず上達する要素が強いので、クリアを目指すなら根気よく何度もプレイするといいい。

4面ボスとして登場する真っ赤な巨大ロボ「対艦戦闘機兵サイザロス」など、中盤から初級〜中級プレイヤーを悩ませる難関な強敵ボスなども登場するが、何度も挑戦して一度コ



ツをつかめば、次のプレイからスムーズにクリアできるようになる。

同じ武器を使い続けると経験値のようにして階級が上がっていき、そのたびにボーナス点が加算される。また、サブウェポンの「オーバードーズ」を発動すれば、自機が無敵になるとともに発動中は得点に倍率が掛かるので、全ステージのオールクリアに慣れたらオンラインランキング対応のスコアアタックに挑戦して、自分の腕前を試すのも楽しい。

ストラニア軍と バウワー軍の戦い

追加ダウンロードコンテンツとして、通常モードの主役となっている「ストラニア軍」の敵「バウワー軍」を主役とした、まったく別もののステージが楽しめる「サイドバウワー」モードも用意されている。通常モードよりも難度の高いステージをプレイできるほか、通常モードとは雰囲気異なるアレンジBGMも用意されているなど、丸々一本、別のゲームが追加される感じだ。

アーケード版もリリースされた 『ストラニア』

プレイしている感覚はPCエンジ

ンなどにあったようなレトロゲームのアクションシューティングそのままでのような感じだ。現代の映像クオリティと操作感で昔ながらのゲーム性を楽しめるのは、とても贅沢なことのような気がする。

スコアの効率を度外視した遊び方だっている。SFロボットアニメ風の世界観に浸りきって、あえて近接戦闘だけでプレイするような個性派パイロットになりきって自分に酔うプレイなどでもいい。

割と硬派な作りの本作はゲームをプレイしているとメカ以外の人間キャラクターの存在が薄く感じられる

が、だからこそプレイヤーごとに楽しみ方を工夫する余地が出てくるのだ。自機が戦闘機でなくロボットである理由はアクション性だけでなくキャラに「なりきれ」楽しさもあるはずだ。

幅広い楽しみ方ができるのは、昔ながらのシューティングの固定概念や伝統や枠にとらわれず、新しいシステムをゲームに取り入れてきたグレフならではのと思う。

序盤は初心者でもアドリブで攻略できるだろう。しかし中盤からは、繰り返しプレイすることで有効なパターンを構築していくことが、次の

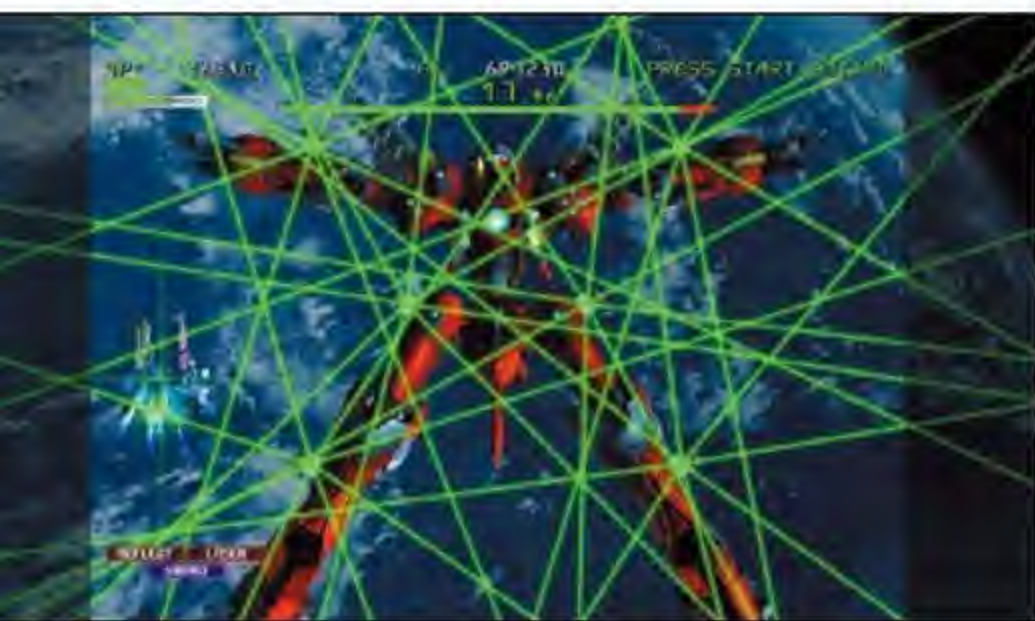
プレイに必ず役立つ。初心者からすると高難度に見えて好き嫌いが分かれるかもしれないが、まずはオンライン配信されている体験版などで一度プレイし、本作の戦略性の楽しさ、なりきりの楽しさを味わってほしい。

本作はXbox ONEアーケードに加え、アーケードでもリリースされているので、ゲームセンターで本作を体験するのもいいだろう。

もともと本作はゲームセンターでのロケテストで初披露された。その後一度は家庭用のみのリリースとアナウンスされ、最終的には家庭用とアーケードの両方でリリースされた。

昨今はアーケードのシューティングはリリース本数自体が減少している。そのような中、多彩な攻撃の使い分けなど、スコア重視のパターン構築からクリア重視の自分好みの攻略法まで、幅広いプレイ方法を試行錯誤していく、深く遊び込める本作が、アーケードにも登場してくれた。本作のおかげでアーケードシューティングの新作の火が消えなかったことが、ひとりのアーケードプレイヤーとして、嬉しい。

次ページからは、本作を送り出したグレフの丸山社長に、本作の開発についてのお話を伺った。



『星霜鋼機ストラニア』開発者インタビュー(前編)

有限会社グレフ 代表取締役

丸山博幸

Hiroyuki Maruyama

常に新しいゲーム性を追求するグレフ丸山社長に『星霜鋼機ストラニア』の開発経緯を聞いた。

Interview=GERTACK!(ジョイスティック評論家)



——『星霜鋼機ストラニア』というタイトルの由来とは何でしょうか？

丸山 何となく(笑)。いろんなタイトル案は出ましたけれど、今回はロボットアニメを意識しましたので、意味はよくわからないけど自信にあふれたものにしようということ、会議の結果このタイトルだと(笑)。

——確かにサブタイトル的なものがあるんで、ロボットアニメ風ですね。

丸山 ステラマキナという造語があるんですよ。それで「星霜鋼機」というのが当て字として使えるかなって思ったので、だから海外版だと「ストラニアザステラマキナ」って言うんですよ。

——開発や構想はいつ頃から？

丸山 結構前になりますね。スタートは2007年末ぐらいだったと思います。アーケードでロケテストを行ったのが2008年で、開発の中断期間も入れますとかなり長いプロジェクトになります。

——開発コンセプトはどのようなものがありましたか？

丸山 『アンダーデフィート』の次を作らしましょう、始まりはそこでした。裏テーマとしては「二人でHDのゲームを作れるのか」というのがありました。これからは開発費が

高騰していく、昔のゲームに比べると4〜5倍と増えている。じゃあ『アンダーデフィート』を二人で作れたウチがどこまでやれるのか。私の中ではそういう実験的な要素も含めています。

——かなり大変だったと思いますが。

丸山 結果として時間がかかり過ぎました。二人では全然作業ができなかったんですよ。特にグラフィックはほとんど無理でした。手をいくらか抜けばやれないことはなかったんですけども『アンダーデフィート』みたいに見栄えにこだわり、作り込みを意識したら破綻してしまいました。これは会社としても考えを改めなければいけない。オリジナルで初HDゲーム開発ということもありますが、チャレンジ要素が強かったです。

——360版とアーケード版で、クオリティは変わりましたか？

丸山 まったく一緒です。内部の細かい部分は変わってますが、見た目ではユーザーさんにはわからないと思いますよ。ただGPUが描くレンダリングの結果、ハードの性能で色の違いみたいなものはあるかもしれません。ほかにメニュー画面のパネルが違うぐらいでしょうか。アー

ケード版はアーケードっぽいですよ。

——360版はダウンロードコンテンツ『サイドパウワー』が配信されて「パウワー陣営」でプレイすることが可能となりましたが、アーケード版も「ストラニア陣営」と「パウワー陣営」を選択できるんですか？

丸山 できます。アーケードは最初に陣営を、次にコースを選択します。

——ということは『サイドパウワー』も初めからアーケード版にも入れる予定があったんでしょうか？

丸山 『ストラニア』のアーケード版が本来3月配信だったんですが、震災の影響で延びまして、本来はアー



ケード版が配信されて、その直後に『サイドバウワー』を予定してたんです。結果としてズレ込んでしまったので、同時期（※インタビュー時点での予定）のようになってしまいましたね。

——かなり複雑な経緯になりますね。

丸山 そもそも当初は「ネシカクロスライプ」（※タイトーが提供する、ゲームセンター店舗に向けたアーケードゲーム配信サービス）もありませんでしたからね。タイトーさんの「タイプX基板」でのリリースを目指していて、ロケテストでも良い反響を得られたんですが、もうその頃には流通がなくなっていたのがネックでしたね。それで1回寝かせたんですが、このままボツにするのは忍びないので、コンシューマに移すことになりました。その後タイトーさんから「ネット配信対応したよ」って話が来て、でも「コンシューマ用に作り替えたので、もう作れません」って一度お断りしたんですよ。それで去年の11月のトークイベント「週刊グレフ通信 in ロフトプラスワン！」のアンケートを見てみたら、「アーケードでは出ないですけどがんばってください」とファンの方々から口惜しそうな声が……。それで

経営者としてはマズイんですが、一度下した判断をひっくり返して、アーケード版も制作決定しました。まあ「ネシカクロスライプ」の「基板を売らなくても良い」というリスクの低さもあってのことです。

——「ネシカクロスライプ」の配信コンテンツとして最適だったと。

丸山 今後はこういう媒体でしかアーケード作品が作れない、基板が作れない、というふうに考えているので、足場を作るためにも『ストラニア』は最適だったかもしれませんね。今から新作を作り始めても1年程はかかっちゃいますし、ネシカ用に配信予定のシングルプレイゲームが当初『スピカアドベンチャー』しかなかったもので、このままだと対戦ゲームオンリーになってしまうのかわつて危惧もありましたね。ほかのメーカーがシングルプレイゲームを出せない、でもウチが今作りかけている。じゃあウチが出すしかないんじゃないか、そういったタイミングの良さもあったと思いますよ。

——ロボットアニメ風シューティングというところで、制作にあたって意識した作品はありましたか？

丸山 考案者でもある企画の竹田が言っていたのが、ソードを持ったロ

ボットシューティングということではジャレコの『サイバトラ』ですね。ゲーム性は違うんですけどロボットシューティングのカッコ良さ、「ソード振り回してカッコ良いじゃん」ということで、絵面は確実に意識していたと思いますよ。ゲーム性や演出としてはアーケードよりもコンシューマゲームのほう、特に『スプリガン Mk-II』や『武者アレスタ』あたりを意識していたと思います。あの中あたりの作品の正統進化を目指したのかもしれないですね。もしフルプライスのゲームだったら、『スプリガン Mk-II』みたいにウインドウを入れて会話シーンを挟んだり、スコアの集計画面なんかキャラを出して喋らせたりという案もありましたし、ロケテストでもキャラの顔を出すところまではやってましたね。

ちなみにプレイのランクによってキャラの掛け合いが発生するというのは途中まで入れてました。ただコンシューマの配信タイトルに変わって、声優さんを雇わなきゃいけなかったり、コスト的にかかりかたがあるのでエンディング含めて、ストリー的には省略している部分が出てしまってますね。

——ロボットアニメという部分もさながら、ゲームとしてもレトロゲームに近い懐かしい雰囲気を出していますが、具体的に意識された部分というのはありますか？

丸山 面白くなる点では当然こだわりはあるんですけど、それが各種担当で変わってくるんですよ。企画・プログラムを担当した竹田は細かいディテールや『アンダーディフィート』の延長で細かい演出を追っていますし、グラフィックとしてはHDでしっかり書き込みしてるけど、どこかレトロ風のテクスチャだったり、ウチとしてはXbox LIVEアーケードでの配信が決まった時、品質を配信ゲームに合わせて手を抜くのではなく、やれる分だけやってオーバースペックを目指したところでしょうか。ダウンロード価格は800MSポイントですが、手応えは確実に価格以上の物を作れたと自負しています。この部分は私のこだわりですね。だから全員がそれぞれのこだわりに注力しているんですよ。

——確かにプレイしていて、グレフらしいこだわりが感じられます。

次号では「インタビュー後編」として、より深く踏み込み、本作に込められた想いを丸山社長に伺います。



Xbox 360版に続いて PS3版が発売中!

アーケード版の『まもるくんは呪われてしまった!』がゲームセンターに登場してからはや3年が経過。2009年にはXbox 360版がリリース、そして今年3月にはPS3版がリリースされた。まもるくんフリークにとってはプレイ仲間が増える予感に嬉しい限りだ。そこで未体験ユーザのために、あらためて本作の魅力とPS3版新作『まもるくんは呪われてしまった! 冥界活劇ワイド版』を紹介していきたい。何者かが闇の世界への門を開こう

PS3

まもるくんは呪われてしまった! ~冥界活劇ワイド版~

■PlayStation3 ■発売:サイバーフロント/開発:グレス ガルチ
■2011年3月31日
■通常版6279円(税込)/限定版8925円(税込)
■CERO B (12才以上対象)
©2006,2010 G.rev Ltd. All RIGHTS RESERVED. ©CYBERFRONT

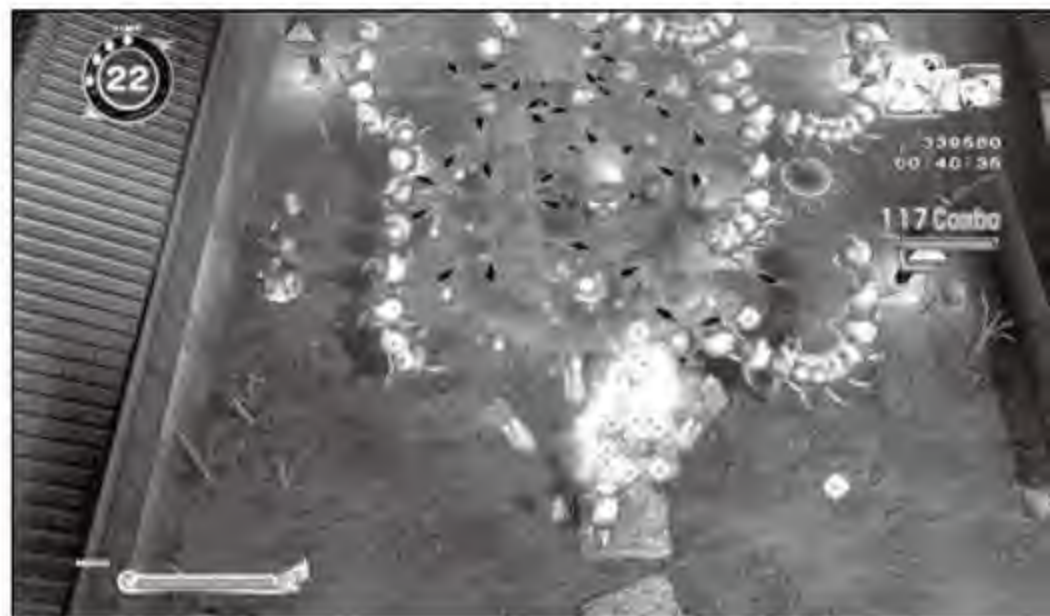
Text=風のイオナ(パンダコネクション)

としているため、住人が呪われてしまった状態にある冥界。その冥界の危機を救うため、冥界の巫女「地獄谷ふるる」が選ばれし4つの魂を冥界に召喚した。召喚されたのは主人公のまもるくんこと知花まもる、謎の少女深雪マユノ、バイク好き高校生西風キンヤ、女子高に通うお嬢様日向寺ベニ子という4人。呪われた住人を浄化し、闇の世界への門が開くのを阻止するために、まもるくんたち4人+αが冥界で大暴れする、というのが本作のストーリーだ。

攻撃方法は通常ショットと呪い弾の2種類で、呪い弾を使いこなすことが本作の攻略の鍵となる。デカキヤラは効果的に呪って連続ダメージを与えていきたい。ステージは時間制限があるから、のんびりと立ち止まって敵と戦っているとあつという間にタイムがなくなってしまうのだ。また、プレイヤーとして使用できるキャラは冥界に召喚された4人のほかに冥界の住人地獄谷ふるると鬼怒川のわ、そしてゲストキャラとして『旋光の輪舞』の鳴神ルキノが選択できる。また、のわとルキノはXbox 360版ではダウンロードコンテンツだったが、PS3版では最初から使用できるようになった。

懐かしの任意スクロール シューティング

80年代から90年代にかけてゲーセン通いをしたゲーマーなら本作を初めて遊んだ時に懐かしい感覚を覚えた人も多いのではないだろうか。その理由は本作の任意スクロールシューティングというシステムにある。多くはないものの、年に数作は新作がリリースされ続けているシューティングゲーム。だが、そのほとんどが強制スクロールシューティングだ。任意スクロールとなると本当に久々の新作。『忍者プリンセス』『奇々怪





界』『アウトゾーン』といった少ないながらも任意スクロールシューティングの歴史を飾ってきたゲームたちのプレイ感覚を確実に受け継いでいる。任意スクロールのシューティングの面白さは、プレイヤーがゲームの進行ペースを問われ、ペースを作り出せることにある。任意にキャラクターを進めるのに応じて画面がスクロールするということはどういうことか。敵に構うほど時間はなくな



る。とはいえ敵に構わないとスコアは上がらないし、敵をやっつける爽快感に欠けてくる……。敵に構うか、構わないか？ 迷いが生じたら正解。このゲームが楽しくなってくる。敵をどれだけ倒すのか、やり過ぎすのか、制限時間のある中でボスの待つ間配分を問われるスリルが、楽しいのだ。また、任意スクロールシューティングの特徴として、キャラの移

動方向にショットも発射してしまうというものが多い。この仕様は敵に背を向けてしまうと敵を攻撃することができなくなってしまう。しかし『まもるクン』では、ショットボタンを押しっぱなしにすることによって、ショット方向を固定することができのだ。これで、敵に押されて攻撃ができない、といった状況に陥らずに済む。さらにXbox 360版以降の追加仕様として、キャラの操作とは別にショット方向を右スティックで操作できるようになっている。最初は慣れが必要だが、確実にゲーム進行にスピード感が生まれる。ショット方向を右スティックで操作できるということは、ステージを走り抜けながらショットを広範囲に撃ちやすいということだ。『まもるクン』は歴代の任意スクロールゲームに比べても移動スピードが速いので、ステージを駆け抜けながら、敵を狙い撃って一掃していくのが爽快で楽しい。この操作方法で挑んだ方が攻略の幅もはうがるので、ぜひチャレンジしてほしい。

最後に特筆すべきPS3版の追加モード「冥界活劇モード」を説明していこう。このモードは本作のリメイク版扱いなのだが、画面が16:9

のワイドになっており、今までの縦画面と比べて視界が2倍程度広くなっている。そのため、広い画面に敵が新たに増えて配置されており、敵を狙い撃つ範囲も手応えも倍増。ステージが相当にぎやかになった印象だ。スタート時はプレイヤーキャラを3人選択してから出撃する。途中ミスすると次のキャラが出動する、というシステムになっている。攻略順序もアーケード版と違い、あらかじめ決められたコースを進んでいく。ステージクリアごとに次ステージを選択する必要はなくなっている。それにしても「冥界活劇モード」のプレイ感覚は新鮮で、画面が広くなると、敵との距離も広がるので、敵を狙い撃つというシューティングの根本的な楽しさがいっそう引き立って、本当に気持ち良い。これは実際にプレイして感じてみてほしい。

懐かしの任意スクロールシューティングに安井洋介氏によるレトロテイストなBGMという組み合わせのステキな作品『まもるクンは呪われてしまった!』。だまされたと思ってアナタもまもるクンと一緒に呪われてみないかね？ もちろん呪いを浄化するためにはゲームをクリアすることが必要だがな。フフフ……。

『まもるくんは呪われてしまった! ~冥界活劇ワイド版~』

開発者インタビュー

有限会社グレフ 代表取締役●丸山博幸 Hiroyuki Maruyama

株式会社ガルチ 代表取締役●茶谷修 Osamu Chadani (写真右)

株式会社ガルチ プログラマー●齋藤貴幸 Takayuki Saito (写真左)

&株式会社ガルチ『まもるくん』スタッフ一同

Interview=GERTACK!(ジョイスティック評論家)



——PS3版『まもるくん』の開発経緯を教えてください。

齋藤 2010年の6月ぐらいに『まもるくん』の『2』を作りたいねって話が出て、そこからPS3版の企画がスタートしました。

——『2』というのはアーケード版も視野に入れていましたか?

茶谷 そうですね。アーケードでリリースしてそのあと家庭用で機種は特にこだわらずというかたちでした。

——『2』の企画に出てきたアイデアなど「試してみたかった要素を入れてPS3版を出してはどうか?」という提案をしたのが移植のキッカケです。Xbox 360版でやり残したことはなかったですし、当時はまだHDテレビが一般的に普及していなかったのが昨年辺りから急激に普及したのでPS3でのワイド版を考案しました。

——新要素「冥界活劇モード」の見どころは?

丸山 見どころはワイド画面に対応したことですね(笑)。自機の方が多方面に向ける自体がワイド画面と相性良いですよ。

茶谷 ユーザーの方にも「実際にプレイしてみると当たり前のように違和感がなく、特別気になることもま

ったくなくプレイできる」といったご意見をよく頂きました。

齋藤 もともと横画面のゲームだったんじゃないか?と錯覚するぐらいハマれると思います。

——PS3版開発に苦労した点は?

齋藤 メモリとの戦いですね。チュニングは主に私が担当しましたが、Xbox 360版に比べてPS3は使用できるメモリがちょっと少なかったの、Xbox 360の時は全部メモリに載つけられたものをそのままPS3に持ってくるかと載らなかったり。

茶谷 やっぱ実行速度ですかね。Xbox 360だと結構素直に動いたんですけどPS3だと独特なチューニングが必要だったのでその点が大変でした。その割には(Xbox 360版より)ロード時間が短縮されていたり。その辺は、開発自体の進歩ですね。

——「冥界活劇モード」ではいくつかのステージの組み合わせをクリアしていくコース制を採用してますね。

茶谷 アーケードのシューティングは基本的に難しいので、家庭用で遊んでいたときに初心者にチュートリアルも兼ねて少しずつプレイに慣れてもらうためです。難易度を段

階を追って楽しんでいただき、段階ごとにスコアランキングなどができ、徐々に慣れてもらって最終的にはオンラインランキングをみんなで競ってもらいたいという希望からです。

齋藤 PS3版では、アーケードモードはどっちかっていうとアーカイブ的な要素で、「こういうものももったになった」と知ってもらおうような感じで収録しています。

——『まもるくん』の魅力はズバリ何でしょうか?

茶谷 すごいマニアなシューターではないけれどシューティングは好きっていう人には手に取りやすい作品なんじゃないかなと思います。

齋藤 シューティングゲームとしての魅力は、難易度が難しすぎず適度に手を抜いて遊べる感じであり、でも実際にやってみると歯応えがありますし、きっちりスコアを狙おうとすると考えてプレイしなくてはいけないので奥が深いところもありますので幅広く楽しめる作品なのではないかと思っています。コアユーザーなど一定のユーザー層にしか向いていない、というポイントがないのも魅力のひとつのような気がしますね。

丸山 基本的には、ウチ(グレフ)のシューティングのコンセプトとして

「ほかがやっていないことをやらないとね」というものがあります。その中で「過去にあったけど今はない」というゲームスタイルはなぜないのか？という理由を考えたときに、乱暴な言い方かもしれませんがコストが掛かるから避けているところも含めて（ゲーム業界が）みんなチャレンジしなくなっただけですね。そんな中、ガルチさんから「普通のシューティングとは違うものを作りたい」という最初のオファーがあったので、自分たちが「どんなものができるんだろう？」というのがわからない状態で作り始めることこそが、大事なことなのかなって思います。たとえば、最初から完成形がわかっているゲームを作るのは楽なんですけど、作っていても結局は面白くないと思うんですよ。もちろん、その中でも面白いシューティングを作れるかもしれないけれどそればかりだと縮小再生産で終わっちゃうと思うので、ちゃんといろんなユーザーにフックするものを作りたいということからスタートしているのが『まもるクン』プロジェクトの意義です。そのプロジェクトにガルチさんなどのスタッフがちゃんと乗っていただいて、開発の方々全員が同じ方向に

向かって楽しんで作って、ゲームができてから「やって良かったね」と言ってもらえるような仕事をするのとが『まもるクン』というタイトルの一番根本のスタートです。ユーザーにその真意の点がにじみ出るように伝われば良いなと思っています。――続編などは考えていますか？

茶谷 ぜひやりたいと思っています。

丸山 『2』をやりたいという話からPS3版の企画が始まっているのでこれがうまくいけば一番いいなあと思っています。弊社（グレフ）の財政の問題にもよりますので、お金があれば出したいですね（笑）。

茶谷 あと、アーケードゲーム市場がどんどん悪くなっていつているので良い材料があればいいですね。――最後に、本誌読者に向けてメッセージをお願いします。

茶谷 実際に自分たちはシューティングを作り続けているんですけど、このジャンルは作り続けないとどんどん過去のものになりつつあります。それでも、シューティングゲームが好きなのでこれからも作り続けるのですが、作る側からアイデアを提案していくのも限界があるので、ユーザーさんのほうから何かしら良いアイデアや前向きなご意見があれば

ありがたいですね。今後、シューティングがプレイできなくなるとつまらなくなると思いますし。

齋藤 今後も新しいシューティングを作っていきたい、古いゲームのにおいも感じられるようなシューティングを作っていけたらなと思います。そのゲームが、皆さんのお気に入り一本になれば幸いですので今後もよろしくお願いします。

丸山 シューティングって幅広いジャンルだと思うのでそういった幅広さを求めているユーザーがまだ『まもるクン』をプレイしたことがないようでしたらぜひプレイしてみたいです。シューティングの面白さは型にはまることなくもっともっと自由なもので、楽しいものは「楽しい」と素直に受け止めてもらえばなあというところで、今後のシューティングライフを楽しむために肩の力を抜いて『まもるクン』を楽しんでいただければと思います。

茶谷 今回の取材が初代『まもるクン』については最後の取材になるかもしれないので集大成的な意味も込めて開発スタッフ全員からもひと言伝えさせてください。

（予定外のサプライズ。ガルチ『まもるクン』スタッフ一同が登場です）

直井 セーブデータと音声ライブラリと体験版を担当しました。ボスが正しく動いてなくて直したりしましたね。ワイドモードの鬼と戦ってイラっとしてください（笑）。

松永 3Dのキャラクターデザインとモーションを担当しました。入社した直後から初めてかかわった仕事なのですごく思い入れの深いゲームです。楽しんでください。

一美 企画とスケジュール管理など制作とモデリングなどを担当しました。ガルチに入社して初めてのパッケージソフトで、『まもるクン』はアーケードから遊んでましたのでかわれてとても嬉しかったです。ダウンロードコンテンツの新コスチュームのモデルを作らせてもらったのですけど「かわいく作れ」ということでがんばりました（笑）。

椿阪 敵のデザインから制作全般を担当しました。キャラクターを作って動かしたりするのは初めてでしたし、キャラもすごく魅力的なのでモーションをつけるのも楽しかったです。

シドニー コンシューマ版のマーケティングを担当しました。『ストラニア』もよろしくお願いします（笑）。――本日はありがとうございました。

開発者トークショー誌上再録
伝説復活、集う人々の思い

ダライアスバースト アナザークロニクル

DARIUSBURST

ANOTHER CHRONICLE

復活への道

Report=
箭本進一(フリーライター)



左から針谷真氏、海老川兼武氏、柳瀬敬之氏、柏木准一氏

このトークショーにはタイトーの針谷真プロデューサーと、ピラミッドの柏木准一開発ディレクター、そしてメカニックデザイナーである海老川兼武氏と柳瀬敬之氏が登場。明かされる開発秘話の数々に会場は大いに盛り上がった。

シューティングに逆風が吹きすさぶ中、実に13年ぶりのアーケード登場となった『ダライアスバーストアナザークロニクル』(以下『DBAC』)。その復活にかける情念を、誌上再録にてお届けしたい。

明かされる開発秘話

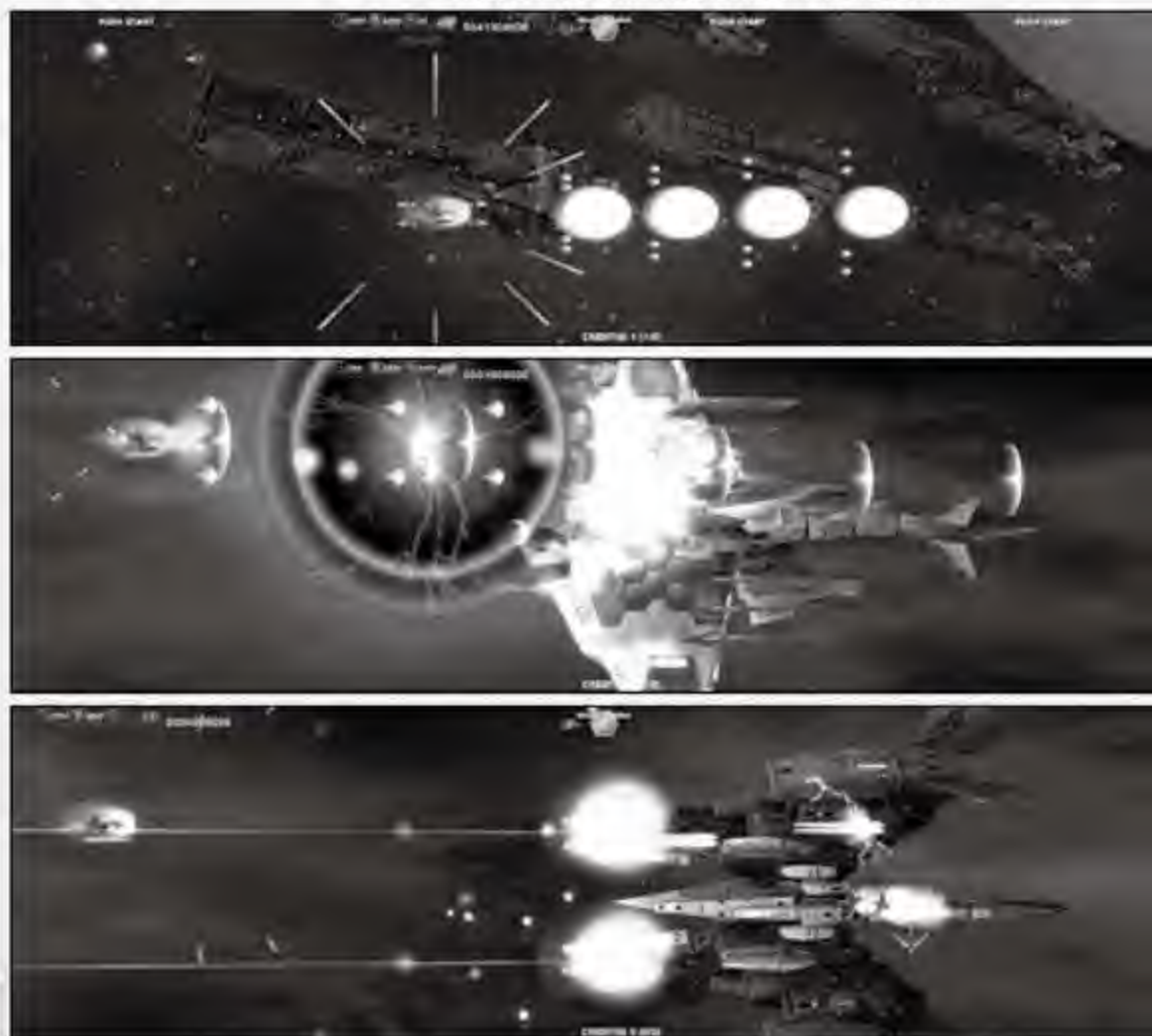
3月6日、東京は渋谷で「ファミ通・comプレゼンツゲームミュージックダブルLIVE」第二部「ダライアスバーストアナザークロニクル」NUNTATAライブ&開発者トーク」が行われた。



『ダライアスバーストアナザークロニクル』とは?

現在ゲームセンターで稼働中の横スクロールシューティング。シューティングとしては珍しく専用筐体でのリリース。2つの画面をハーフミラーで合成した迫力の映像空間、シートが振動するボディソニックはシリーズの伝統だ。元はPSPで発売された『ダライアスバースト』だが、『アナザークロニクル』はステージ構成を大きく変更、ネットワークにも対応しており、ほぼ完全新作と言っても過言ではない大ボリュームだ。

©TAITO CORPORATION 1986,2010 ALL RIGHTS RESERVED.



「やるなら死ぬ気で」

筐体の開発はどのように進められたのでしょうか。

針谷 専用筐体となった『DBAC』ですが、設計した後に段ボールで実物大の模型を作りました。初代『ダライアス』の筐体も参考にしましたね。『DBAC』のボディソニックは綺麗な音を出しながら音楽に合わせて揺らすということで、設計側だけでなくZUNTATA(※1)のメンバ

ーも交え、いかに綺麗な音を出すかという調整を行ったんです。結構、侃々諤々の議論がありましたね。

—— 柏木さんにお聞きしたいんですが、開発が決まった際はどのように感じられましたか?

柏木 『ダライアス』には僕らも思い入れがあったんで、やるのであれば死ぬ気でやるしかないという意気込みをもって当たりました。その後は本当に命がけとまではいいかなくとも、死ぬような思いをさせられました(笑)。

※1 ZUNTATA タイトーのサウンドチーム。メッセージ性の高い楽曲でゲームミュージックファンから支持を受ける。『ダライアスバースト アナザークロニクル』の楽曲も担当。



段ボールで組まれたモック



LEGEND SILVER HAWK BURST
レジェンドシルバーホークバースト

NEXT SILVER HAWK BURST
ネクストシルバーホークバースト



FORMULA SILVER HAWK BURST
フォーミュラシルバーホークバースト



開発用に組まれた二画面モニタ



タイトーの倉庫で出荷を待つ二画面筐体

「まずはこれを聞いてください」

——メカニックデザインに関して柏木さんと海老川さんにお聞きします。

自機であるレジェンドシルバーホークバーストをデザインする際に気をつけられたことはありますか？

海老川 シルバーホークには思い入れがあったんで、あまり変えられませんでしたね。

柏木 ネクストシルバーホークバーストは『ドライアス』で1UPアイテムとして登場する、ボツになった支援機が進化したものということでデザインしています。

海老川 フォーミュラシルバーホークバーストはまったく一からのデザインということだったので、シルエ

ットが違ふものということを中心にしました。タイトーさんからは未来的なものをというオフアアがあったので、そこも意識しています。レジェンドシルバーホークバーストのデザインも、もっと変えてもいいということだったんですが、この機体くらいに変えても良かったかもしれせんね。

柏木 新しい流れを作ろうということとで大きく変えたデザインですが、トレードマークである垂直尾翼の部分は変えられないだろうということ

で現在の形になっていますね。

——次は巨大戦艦に関して伺います。

柳瀬 ハードホイール（オウムガイ）をデザインする際は、開発さんから「今度はこんな武器を付けてください」というオフアアがどんどんどんどん出てきて、いつまでたってもデザインが終わらないということになりました（笑）。

柏木 オウムガイは最初の時点からすごく評判が良くて。PSP版『ドライアスバースト』では裏側がないんですが、『DBAC』では裏側も作り込んであるのでくるくる回転させることができました。

柳瀬 ダークヘリオス（リュウグウノツカイ）に関しては「サイバリオ」（※2）の自機であるサイバリオンということとオフアアを頂きました。『サイバリオ』は中学生の時に友達の家でX68000版で遊んでいたから、これを俺が描くのかということとでプレッシャーがありましたね。

柏木 「サイバリオ」は実は『ドライアス』とお話がつながっているところがあるので、『ドライアス』の新作を作るのであればぜひやりたいという希望がありました。

柳瀬 まずは装甲を外したサイバリオンの形態をデザインしたんです

※2『サイバリオ』 1988年発売のアーケードゲーム。黄金のメカドラゴン「サイバリオ」をトラックボールで操作し戦う。ステージの迷宮が自動生成される、無数のストーリーがプレイヤーの遊び方に応じて分岐するなど新機軸が多かった。後にスーパーファミコンとX68000に移植された。『ドライアス』とはつながりがあり、エンディングに『ドライアス』の自機「シルバーホーク」の系列機「ゴールデンホーク」が援護に登場する場合もある。主人公が敵の異星人に乗り移られ地球に攻め込むバッドエンドになる場合もあるため、『ドライアスバースト』に登場する「サイバリオ」はそのような結末の果ての姿なのかもしれない。

HARD WHEEL ハードホイール (オウムガイ)



DARK HELIOS ダークヘリオス (サイバリオン)

が、いきなりこれを出したくないというところで、最初に出現する装甲形態を後から作り直した。僕には変形などいろんなギミックのついたデザインが回ってくる人が多いんですが、ダークヘリオスの変形は装甲をパージ（排除）するという、デザイン的には簡単な解決にしました。

柏木 プログラム的には簡単というわけではないんですけどね。ボスを2体作るようなものなので（笑）。

柳瀬 すいませんでした（笑）。

—— 続いては海老川さんがデザインされたボスキャラの話にいききたいと思います。まずはアイアンフォースル（シーラカンス）に関してお願いします。

海老川 当初、ボスは柳瀬さん担当でしたが、何体かやらせてほしいと頼んだんです。

柳瀬 海老川さんは『ドライアス』が好き過ぎるんです。俺も初代はゲームセンターで遊んでたんですが、海老川さんのプレイ時間のほうが長いし、シリーズも全部遊ばれてる。最初に『ドライアスバースト』PS版の仕事を受けたとき、「まずはこれを聞いてください」ということで『ドライアス』のサントラを渡されました。この人、本当に好きなんだなと（笑）。

針谷 アミューズメントマシンショーで『DBAC』の発表をした時に柳瀬さんと海老川さんにプレイしていただいたんですが、初めて遊ぶはずなのにお二方とも上手なんです。特に海老川さんがめちゃめちゃうまくて……あれは衝撃でした。次はウチに来ていただいて、バグチェックをしてもらおうかと思ったくらいで（笑）。

—— 次はバイオレントルーラー（ダイオウグソクムシ）のお話を。

海老川 ダイオウグソクムシは顔のインパクトがありますし、ダンゴムシのように丸まるあたりも仕様としてうまく生かせるかなと。

柏木 背中の中が半透明になってますが、これはアーケードだからこそ実現できました。

—— 最強の戦艦グレートシング（クジラ）についてのエピソードは？

海老川 これに関して、僕からやらせてほしいと希望を出しました。初代作のインパクトが強かったですから、とにかく「硬くて強い」ボスにしようと考えました。

柏木 とにかくデカイのでテクスチャを貼っても貼っても作業が終わらない（笑）。担当の人間がいつまでたってもグラフィックの書き込みをし

ている（笑）。実はロケテストバージョンはPS版そのままのものが出ていたんですよ。製品版を作る際にさらに高画質化したんですが、その作業もいつまでたっても終わらないんです。シリーズのシンボリックなボスですが、デザインのにもかっこいいものが上がってきて、現場もテンションが上がっていましたね。

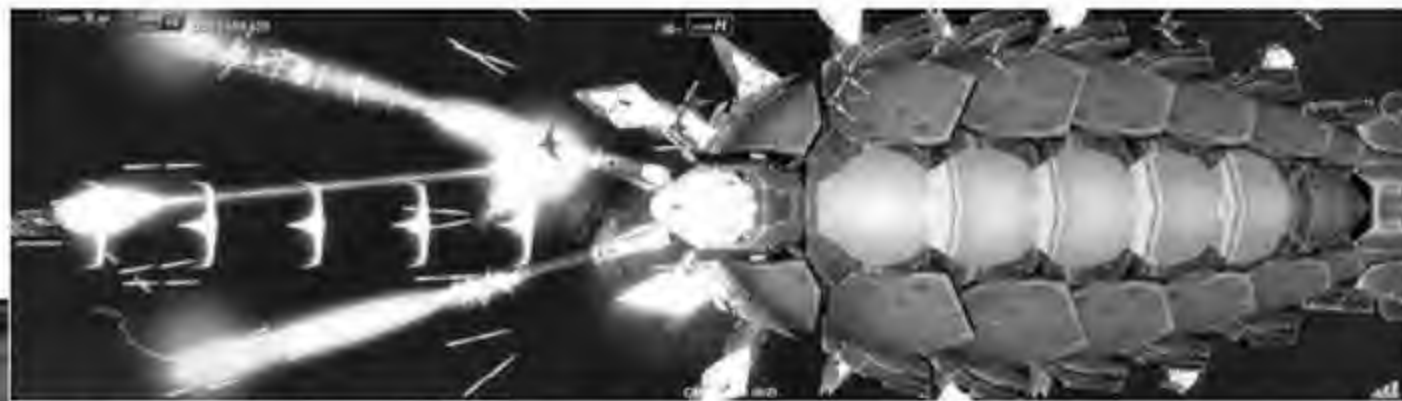
柳瀬 デザイン的には硬い外観ですが、魚的なモーシオンが入ると「あ、ちゃんと『ドライアス』のボスになっている」と。最初はリファインの部分がファンにどこまで受け入れられるか心配だったんですけど、今の反応を見るに良かったのかなと思っています。

柏木 グレートシングにはどうしても立体的な攻撃をさせたいというところがありましたので、3D空間を動き回りながらの攻撃を取り入れしました。ZUNTATAからグレートシングが動く際の音が送られてきて、それを聞いてかっこよくなると思いましたね。

針谷 これはお二方への質問なんですけど、仮にボスを追加するとして何かやりたいものなんかはありますか？

海老川 実は絶対にやりたかったボ

VIOLENT RULER
バイオレントルーラー (ダイオウグソクムシ)



GREAT THING
グレートシング (クジラ)

スとしてグリーンコロタナス（タツノオトシゴ）の存在があるんです。最初は強いボスだったけれど、その後のシリーズでは中ボスになったりと扱いが悪い（笑）。あれに納得がいかなかったんで、もし機会がありましたらやらせていただきたいと思いますね。

柳瀬 もうやる気満々ですね（笑）。俺はアーケードならではの表現がやりたいですね。『ドライアスII』の最終ボスのような透明パーツが多いのもいいですね。

「これ、つまんない」

——『DBAC』を開発するに当たって、特に苦労した点などありますか？

柏木 最初はPSP版のものにプラスチックアルファするレベルデザインで、ロケテスト一カ月前くらいまで進行していたんです。しかしある日「本当のことを言う人」が現れて、「これ、つまんない」と。本当にどうしようかと迷ってアオキさん（※3）が書かれたPSP版の企画書を見たんですが、そこに「大量の魚群と戦うようなゲームにしたい」とあったんです。PSPでは難しいということとだったんですが、その原点に立ち

返ったんです。その後死ぬ気ですががんばらせていただいて、今のよう形になったんですが、そこでタイトーさんから「ようやく売り物になるレベルになりましたね」とメッセージを頂いてロケテストに臨んだんです。なあなあでやっている現場だと、こういうことはできないんです。タイトーさんも、ウチの現場も『ドライアス』というものを愛してきた。だからこそ、ウソは言わないようにしましょうと。

——では、最後にプレイヤーの皆様へメッセージをお願いできますか？

柏木 タイトーさんでアーケードのお仕事をさせていただけるというのは夢のような話です。ここまで盛り上がったものを、ずっと続けていきたい……というのは、プレイヤーさんも現場もみんなの願いだと考えていますので、これからもよろしくお願いします。

海老川 『ドライアス』のお仕事ができるということ、お話を頂いた時は本当に嬉しかったです。思い入れたっぷりで行ったお仕事なので、ゲームセンターで見た時の感動もひとしおでした。続きのお仕事もやりたいので、よろしく願います。

柳瀬 この時代にゲームセンターの

シューティングのお仕事ができるというのが本当に嬉しかったです。もう一度シューティングの時代が来るといいなと思っています。僕らもゲームセンターで遊んでいますので、見かけたときはこっそりと見守ってください。

針谷 ここまでこられたのは待っていたいただいたユーザーさんのおかげだと思います。復活というだけでなく、今後も盛り上げていきたいと思っていますので、今後とも『ドライアス』をよろしく願います。

伝説は続く

『ドライアス』のゲームセンターでの復活、その立役者たちの思いはいかがだっただろうか。かくも熱い思いに支えられ、『ドライアス』は13年ぶりにアーケードへの帰還を果たしたのだ。現在ゲームセンターでは新エリア・ボスが追加された「CONCRETE」バージョンが稼働中。『DBAC』のオリジナルサウンドトラックも6月22日に発売されている。これからも広がり続ける『ドライアス』ワールド、今後の展開にも期待大だ。

※3 アオキさん タイトーに在籍していたアオキヒロシ氏のこと。『ドライアスバースト アナザークロニクル』の元となったPSP版『ドライアスバースト』のプロデューサーで、『スペースインベーダーエクストリーム』『EXIT』『サイキックフォース』といった作品を手がけた。

ウィッチたちの戦いは 360にまで広がってます

『ストライクウィッチーズ』という作品を知っていますか？ ざっくりとした説明をすれば、魔法科学が生んだ兵器「ストライカーユニット」を装備して空を駆けるウィッチたちが、ネウロイと呼ばれる敵と戦うという内容で、アニメ、小説、マンガと多方向に展開している作品です。「パンツじゃないから恥ずかしいくないもん！」というキーワードでも有名なこの作品、ゲーム化もされています。シミュレーションやアドベンチャー、そしてシューティング……そう、シューティングもあるんですよ。その名も『ストライクウィッチ



360

ストライクウィッチーズ 白銀の翼

■Xbox 360 ■サイバーフロント ■2010年7月29日
■通常版 7329円(税込) / 限定版 11529円(税込)
■CERO C (15才以上対象)
©2007 第501統合戦闘航空団 ©CYBERFRONT

アニメ原作のシューティングを原作ファンの視点から語ります。本作はアニメ第一期の後日談として、第二期にもつながるよう設定面でも配慮が見られる作品でした。その傾向はゲームシステムにも見受けられます。

Text=小川哲弥(寿ファミリーハウス)

「ズ 白銀の翼」。

ゲームを始めると、すぐに普通じゃないことに気がつきます。キャラクターがズボンはいてない……のは、当たり前なことなのでスルーして、弾の発射がなんと右スティック！ 全方向に弾が撃てるのですが、慣れるまでが大変。また、原作の設定に準拠して各キャラクターに特徴がつけられているうえに3人でチームを組むので、攻撃のバリエーションは多彩。右トリガーで発動する「魔力解放」は、魔法力を消費し、キヤラクターに応じた特殊攻撃が繰り出されます。3人の魔法力が満タンの場合には「一斉解放」となり、魔力解放とともにシールドを展開し、いわゆる無敵状態となります。

ゲームシステムはこんな感じですよ。プレイを始めた当初は、右スティックで弾を撃つという部分に戸惑い、キャラクターゲームとはおおよそ思えない難易度にうちひしがれる……。「俺のエイリカ、マジ無双!!」みたいな展開を予想していたならば、脱落してしまうかもしれません。しかし！ ここでやめてしまうとホントにもったいない。プレイを続けると気がつくのですよ……「魔力解放はボムじゃない!!」と。アニメなどのウィッチたちはネウロイとどのように戦っているのか？ ビームをシールドでしのぎ、魔法力を使った攻撃を繰り出している……そう、魔力解放はウィッチにとって特別なモノではなく、「普通」の攻撃なのです。実際、魔力解放によって消費した魔法力は時間が経つにつれて自然に回復します。魔力解放や一斉解放を通常攻撃として使用する……このプレイ感覚に慣れると、ゲームが一変。シューティングゲームに「魔法力運用」という要素が加わります。魔法力をいかに使えば生き残れるかが出発点となり、腕が上がっていけば、「魔法力を効率的に使っているか」「魔法力を稼ぐか？」や「原作のキャラクターの動きを再現できるのか？」に昇華されていきます。というか、そんな小難しいことを考えなくても、原作ファンならば、プレイ中に「これぞ芳佳」とか「シユトルム」とかつぶやいてしまうことでしょう。特に、「エイラを使っている以上、シールドを張るわけにはいかねえ!!」ただし、サーニヤとチーム組んでいるときを除く」とかいって遊べる(遊んでいる)プレイヤーにとっては、代えのきかない1本となりますよ。



ストーリーモードはフルボイス。5チーム(1チームのみダウンロードコンテンツ)の物語が用意されていて、宮藤さんはいつもどおりに「あんな感じ」です

各キャラクターは、通常攻撃や魔力解放、魔法力の量と回復スピードも違ってきます。誰を使うか、誰とチームを組むかで、攻略法は変わってきます



3DSに魅せられたボクは ただぐるぐると回り続けた

3DSは「携帯ゲーム機」だと思われがちですが、「携帯できるゲーム機」という考えのほうが個人的にはしっくりします。

「携帯ゲーム機」とは、これまでの概念だと、カバンに忍ばせておき、電車の中でもファーストフード店でも気軽に遊ぶことができるゲーム機。それに対して「携帯できるゲーム機」は、「携帯ゲーム機」の概念を押さえながらも、公共の場ではちょっとプレイしにくいタイプのゲームも遊べるゲーム機。3DS本体に内蔵されている『顔シューティング』のような本体を持って動かすプレイスタイルのゲームは、公共の場で遊ぶのは



3DS

3DSのゲームを全部買って遊んでいたら、「携帯できるゲーム機」の新しい可能性が見えてきた。

スティールダイバー

■ニンテンドー 3DS ■任天堂 ■2011年5月12日

■4800円(税込) ■CERO A (全年齢対象)

©2011 Nintendo

Text=酒缶(ゲームコレクター)

難しいですね。でも、ゲーム機を持って、ぐるぐる回って遊ぶゲームは面白いのです。ジャイロセンサーを使ったゲームには、未知の面白さを感じる事ができ、『スティールダイバー』には3DSの発売当初から注目していました。

しかし、東日本大震災の直後の3月中旬に突然の発売延期。過去の発売延期タイトルの経緯から考えると、発売中止もありえるため、プレイを半ばあきらめていたところ、北米で3DSの発売日の3月27日に『スティールダイバー』が発売される事が確認できました。3DSはリージョンがあるため、北米版の3DSとソフトを探し、4月上旬に両方とも手に入れることができました。

『スティールダイバー』にはサイドビュー画面に漂う潜水艦をゴールに導くモードやシミュレーション風の対戦をするモードがありますが、ここでは割愛。ボクが注目したのはジャイロセンサーを使用した3D視点の潜望鏡モードです。

潜水艦の潜望鏡から外を見ると、周りを敵艦が移動していて、3DSを持ってぐるぐる回ると周辺の敵艦を全部確認することができですが、このままだと敵の魚雷でやられてし

まいます。ダイブレーバーを下にスライドすると魚雷を避けることができますが、今度は敵艦を確認することができません。敵の魚雷を食らうと操作不能になるので、画面をタッチして修理をします。潜水艦が発射する魚雷はゆっくり移動するため、敵艦の進行方向とスピードを予測したうえで魚雷を発射する必要があります。この単純なルールだけ覚えるだけで、楽しい時間を過ごせます。

最初は立った状態でぐるぐると回って遊んでいたのですが、つまずいた拍子で椅子に腰かけてしまい、反動で椅子が回転した時に、まるで同期を取るように画面の中もぐるぐる。これは使えそう。『グランツーリスモ』などのレースゲームには、実際の車の感覚でプレイできるプレイシートが存在しますが、回転椅子こそ『スティールダイバー』専用のプレイシートだったのです。より楽しむ方法を手に入れたボクはひたすら回転椅子でプレイを続けます。来る日も来る日もぐるぐる。3DSを持ってぐるぐる。何てお手軽に体感ゲームを味わえるのでしょうか。

ところがある日、事件が起こりました。敵艦に攻撃を受けると体が後ろに傾き始めたのです。ここまでリ

アルな体感性があるとは……いや、待てよ。そんなわけがありません。実は、座っていた回転椅子の回転軸が折れてしまったのです。

回転椅子がないと仕事にならないので、通販で新しい椅子を注文しました。この時点でボクは『スティールダイバー』のために、いくらのお金をつぎ込んだのでしょうか。いや、これだけ手軽に体感性を体験できるなら安いというものです。そしてボクは今日もぐるぐる回り続けます。



北米版3DSで日本のゲームは遊べないが、本体内蔵の『すれちがいMii広場』では国内版の3DSとMiiのやりとりが可能。アメリカのsakekanとすれ違ったときは、生温かい目で見守ってあげよう

げ き お ん

撃音!

GEKI ON!

- Shooting Sound -

2010年後半から2011年前半にかけてシューター向け作品が大豊作なこともあり、今号の「撃音!」は倍増ページでお届け。ゲームだけでなく音も楽しみたいシューターのために、可能な限り音を伝えるべく全作品のレビューを実現。確実に押さえておきたい作品から気になる作品まで「シューティングの音」を全方位カバーだ!

Text=風のイオナ(パンダコネクション) GERTACK!(ジョイスティック評論家)

◀ ▶ ⏸ ⏹ ⏺ ⏻ ⏼ SHUFFLE REP

(※記事中の日付は一般発売日または先行発売日です)



星霜鋼機ストラニア サウンドトラック

■ CD2枚
■ スーパースイープ
■ 2011年5月9日
■ 2940円(税込)
※Sweep Online Shop、一部店舗で先行発売

X68000の『マッドストーリー』や『ニューラルギア』などを手掛けた与猶啓至氏が作曲を担当し、メロディアスで聴きやすい80年代アクションシューティング風サウンドを再現。曲調の異なる追加コンテンツ「サイド・パワーズ」の楽曲をもう一枚のディスクに収録しており、『ストラニア』の世界観を余すことなく堪能できる。スーパースイープ所属のコンポーザー陣によるアレンジ4曲の収録も嬉しい。(G)



エスカトス サウンドトラック

■ CD1枚
■ スーパースイープ
■ 2011年5月9日
■ 2625円(税込)
※Sweep Online Shop、一部店舗で先行発売

『まもるくんは呪われてしまった!』でゲームミュージックファンのハートをガッチリつかんで離さない安井洋介氏待望の新作『エスカトス』のサントラが登場だ。もはや「安井節」と呼んでもいい90年代のゲームミュージックを思わせるレトロテイストな音と、リスナーの耳に強烈な印象を残すメロディは今作も健在。ハードの進化の中で歴史上に置き忘れられてしまった「ゲームミュージックの音」がこのアルバムにはある。(風)



スペースインベーダー インフィニティジーン エヴォリューションセオリー

■ CD1枚
■ ZUNTATA RECORDS
■ 2011年4月13日
■ 2800円(税込)

懐かしの『スペースインベーダー』の歩行音に始まり、ノンストップでハードコアテクノの世界へ誘う『スペースインベーダー インフィニティジーン』のサントラ。ゲームの進化の歴史を描いた展開を見事に表現したBGMは単体で聴いても中毒性必須。ゲームの進化を描くべく、BGMもじょじょに進化していくコンセプト的な内容。元祖『スペースインベーダー』のBGMがこのアルバムにも根付いていることが確かに感じられる1枚。(風)



旋光の輪舞 DUO-fullflat- sound tracks vol.2

■ CD1枚
■ スーパースイープ
■ 2011年5月9日
■ 2625円(税込)
※Sweep Online Shop、一部店舗で先行発売

『旋光の輪舞 DUO』のアーケード版新バージョン&家庭用版の追加曲を収録したファン待望の第2弾サントラがついに発売。渡部恭久氏による、より洗練された美しいサウンドに聴き惚れること間違いナシ。ストーリーモードのカッコよくてシリアスなシーンの曲のほかにカワユくてコミカルな曲も楽しめて、前サントラのリリース時からフルーツ牛乳を飲んで気長に待っていた甲斐がありましたワ!(G)



オトメディウス ORIGINAL SOUNDTRACK

■ CD3枚
■ コナミデジタルエンタテインメント
■ 2011年3月24日
■ 3600円(税込)
※コナミスタイル専売

やっと出た! まずはそんな言葉を捧げてみたい『オトメディウス』のサントラが3枚組の大ボリュームで登場。BGMは爽快なアレンジで構築されたポップチューンの連発で構えることなくすんなり入っていけるのも魅力だ。オリジナル曲のほかに過去のコナミ作品からのアレンジ曲も多数収録されており、それらを担当したコンポーザーもありえない人数に! 今年一のお祭りアルバムと言っても過言ではない。買いた!(風)



まもるくんは呪われてしまった! 冥界活劇アレンジトラックス

■ CD1枚
■ スーパースイープ
■ 2011年5月9日
■ 2100円(税込)
※Sweep Online Shop、一部店舗で先行発売

家庭用でリリースされた『まもるくんは呪われてしまった!~冥界活劇ワイド版~』にて製作された新曲とアレンジ曲、さらにオリジナルの人気曲「YO-KAI Disco」に歌詞がついたVOCALOIDエディションを同時に収録したアレンジトラックス。安井洋介氏による原曲の良さをしっかり残しており、安心して聴けるアレンジ曲の数々は好感が持てる。ファンにも全力でオススメしたい1枚だ。ジャケットは高山瑞季氏描き下ろし。(風)



赤い刀 オリジナルサウンドトラック

- CD1枚
- ケイブ
- 2010年10月16日
- 3200円(税込)
- ※ケイブ祭り&オンラインケイブ祭り専売

2010年に発表されたケイブの横スクロールシューティング『赤い刀』のサントラ。ゲームの世界感に合った和な音の数々がしっかりと雰囲気を作り、そのうえでヘヴィなギタープレイとリズムで構築されたハードなサウンドが魅力の1枚だ。和風テイストとハードロックサウンドの融合にハマったが最後、ヘヴィローテーションのループからは抜け出せないだろう。コンポーザーはEGG MUSICのコーナーでもおなじみの梅本竜氏だ。(風)



MILESTONE SOUND COLLECTION

- CD4枚 + CD-ROM1枚
- マイルストーン
- 2011年2月25日
- 5040円(税込)

マイルストーンが発表してきたアーケードゲーム『カオスフィールド』『ラジルギ』『カラス』『イルペロ』『ラジルギノア』そしてXbox 360でリリースした『ラジルギノア MASSIVE』、以上6作品の楽曲をすべて収録した4枚組アルバム。過去アルバムに未収録だったゲームキューブ/PS2版『カオスフィールド』『ラジルギ』のリミックス曲も収録。さらにWindows版『ラジルギノア』のソフトも付属した、至れり尽くせりの1枚。(風)



怒首領蜂大復活 オリジナルサウンドトラック for iPhone/iPod touch

- CD1枚
- ケイブ
- 2010年12月26日
- 3000円(税込)
- ※ケイブ祭り&オンラインケイブ祭り専売

「まさかのリリース展開」と思わず言ってしまうくなるiPhone/iPod touch向けのケイブシューティング作品。しかし、ゲームだけでなくサントラまでリリースするというケイブの本気を見た。アルバムはiPhone/iPod touch用に作り直したオリジナル全17曲に加えて、平田祥一郎氏による未収録楽曲とボーナストラック、さらにヒヤダイン+ Rico Jonesによるボーカルアレンジ曲「Battle for the Last」も同時収録。(風)



怒首領蜂大復活 ブラックレーベル アレンジモードアルバム

- CD1枚
- ケイブ
- 2011年2月19日
- 3200円(税込)
- ※ケイブ祭り&オンラインケイブ祭り専売

Xbox 360版『怒首領蜂大復活ブラックレーベル』に収録されている「アレンジモード」用の楽曲全12曲を収録したアレンジアルバム。「アレンジモード」は同社の『ケツイ』の自機が使えることから、楽曲も『ケツイ』の楽曲をアレンジされたものになっている。パワーアップした『ケツイ』楽曲が『怒首領蜂大復活ブラックレーベル』の中で暴れまくる、予測不可能だったまさかのコラボレーションが実現した強力な1枚。(風)



INSANITY DVD THE SOLDIER OF FORTUNE "UNDER DEFEAT"

- DVD1枚
- ティームエンタテインメント
- 2011年4月13日
- 4179円(税込)

グレフがリリースした『アンダーデフィート』の攻略DVDが登場。全国1位プレイヤーの1コインクリア&初心者用クリア映像、そして細江慎治氏作曲によるドラマティックなBGMが乗ったミュージッククリップを収録。(風)



NIN2-JUMP サウンドトラック / 赤い刀 FM音源集

- CD1枚
- ケイブ
- 2011年5月20日
- 3000円(税込)
- ※ケイブ祭り&オンラインケイブ祭り専売

Xbox LIVE アーケードでリリースされた影絵アクション『NIN2-JUMP』のサントラのカップリングとして『赤い刀』のFM音源 Ver. を収録したサントラ盤。『赤い刀』のFM音源 Ver. は、ギターのフレーズが火を吹くオリジナルのハードなサウンドから一転、FM音源特有のレトロテイストはもちろん、楽曲の持つミステリアスさをFM音源がより多く引き出すことに成功している。オリジナル版と合わせて聞き比べてほしい1枚だ。(風)



ザ・裏ワザ PCエンジン編①

- DVD1枚
- アスミック・エース エンタテインメント
- 2011年2月25日
- 3500円(税込)

ファミコン編に続き、PCエンジン編も登場だ。初期の名作『THE 功夫』『ドラゴンスピリット』など、全21タイトルの裏ワザを収録。また、PCエンジン好きとしても有名な本誌山本編集長が副音声で出演しているぞ!(風)



ザ・裏ワザ ファミコン編② ~ディスクシステム~

- DVD1枚
- アスミック・エース エンタテインメント
- 2011年2月25日
- 3500円(税込)

「ファミコン編①」に続いてディスクシステムの裏ワザを多数収録したファミコンディスクシステム編が登場。根強いファンが多い『悪魔城ドラキュラ』や、隠れた人気作『メルヘンヴェール』など全21作品の裏ワザを収録。(風)



アイレム レトロゲーム ミュージックコレクション2

- CD2枚
- ティームエンタテインメント
- 2011年5月25日
- 3360円(税込)

アイレムアーケード作品のオムニバス第2弾。『Mr.HELLの大冒険』『最後の忍道』『魔法警備隊ガンホーキ』『サンダーブラスター』『剣豪』『アンダーカバーコップス』『ファイアーバレル』の7作品を収録。陽気なステージBGMが印象に残る『ガンホーキ』や『Mr.HELLの大冒険』、ロカビリーテイストが珍しい『サンダーブラスター』、重厚なリフとリズムが熱い『ファイアーバレル』など、今回も多彩な楽曲が楽しめる。(風)



ジャレコ レトロゲーム ミュージックコレクション

- CD2枚
- ティームエンタテインメント
- 2011年4月27日
- 3360円(税込)

ジャレコのアーケードゲームから『アーガス』『バルトリック』『P-47』『PLUS ALPHA』『E.D.F.』『P-47 ACES』『湾岸戦争』『キメラビースト』以上8作品のBGMを収録したオムニバスアルバム。注目すべきは収録されている全タイトルがシューティング作品ということ。ロボットと戦闘機が似合うカッコいい楽曲が多い中、かわいい楽曲で耳を引く『PLUS ALPHA』の曲がアルバムの中ではいい意味で異彩を放っている。(風)



データイースト レトロゲーム ミュージックコレクション2

- CD1枚
- ティームエンタテインメント
- 2010年12月1日
- 2940円(税込)

データイーストのアーケードオムニバス第2弾。収録タイトルは『カルノフ』『チェルノブ』『トリオ・ザ・パンチ』『ならず者戦闘部隊 ブラッディウルフ』『サンダーゾーン』『ミッドナイトレジスタンス』という今回も濃い6タイトル。ギターフレーズがカッコいい『サンダーゾーン』のハードロックサウンドや、濃い雰囲気似合わない意外とポップな『ミッドナイトレジスタンス』など、往年のデコサウンドが引き続き楽しめる。(風)



UPL レトロゲーム ミュージックコレクション

- CD2枚
- ティームエンタテインメント
- 2011年4月6日
- 3360円(税込)

消えたメーカー UPL のアーケードオムニバスアルバムがまさかの登場だ。収録作は『忍者くん 魔城の冒険』『忍者くん 阿修羅の章』『XX MISSION』『タスクフォースハリヤー』『オメガファイター』『アトミック ロボキッド』『宇宙船艦ゴモラ』『鋼鉄要塞シュトラール』の以上8作品。FM音源が鳴らす、これといって凝った構成を見せない淡々としたBGM群は、ゲームミュージックとして直球の気持ちよさがある。(風)



PRESS START The 5th Anniversary

- CD1枚
- エンターブレイン
- 2010年9月11日
- 3150円(税込)
- ※ebten 専売

ゲーム音楽コンサート「PRESS START」の5周年を記念したコンサートアルバム。バラエティに富んだ全9作品のゲーム楽曲をライブ収録。なぜこのコーナーで紹介するかというと、収録曲に「ファンタジーゾーンメドレー」が収録されているから。さまざまな楽器がメインメロディを奏でるオーケストラアレンジに料理された『ファンタジーゾーン』の楽曲の新たな魅力を感じられる演奏だ。次はぜひ生で聴いてみたい。(風)



R-TYPES レトロゲーム ミュージックコレクションEX

- CD3枚
- ティームエンタテインメント
- 2011年1月26日
- 3675円(税込)

シューティングに革命を起こした『R-TYPE』シリーズを集めたアルバム。収録作は『R-TYPE』『R-TYPE II』『R-TYPE LEO』『R-TYPE III』『R-TYPE DELTA』『R-TYPE FINAL』以上6タイトル。耳に残るメロディを放つ『R-TYPE』、初代のアレンジがスーパーファミコン音源で楽しめる『R-TYPE III』、リアルな不気味サウンドの最終進化である『R-TYPE FINAL』等、シリーズの音歴史が詰まっている。(風)



蒼穹紅蓮隊 オリジナル・サウンドトラック

- CD1枚
- ベイススケイプ
- 2011年2月28日
- 2310円(税込)

90年代に一度サントラ化された『蒼穹紅蓮隊』だが、今回は崎元氏が代表を務めるベイススケイプより2度目のサントラ化が実現した。リフやメインメロディなどがギョングンに耳に入ってくる崎元サウンドの代表格で、虜になったゲームミュージックファンは多い。まだ聴いたことのない人はこの機会にアルバムをゲットしてぜひ聴いてほしい。また、サントラの復刻だけでなくベイススケイプメンバーによるアレンジ曲も新規収録。(風)



GRADIUS ULTIMATE COLLECTION

- CD8枚
- コナミデジタルエンタテインメント
- 2011年1月13日
- 12600円(税込)
- ※コナミスタイル専売

『グラディウス』シリーズの楽曲を究極の域で網羅した8枚組のボックス。アーケード版はもちろん、ファミコン、スーパーファミ、PCエンジン、ゲームボーイ、Wiiなどの家庭用でリリースされたタイトルから、MSX、X68000、PC88、X1などレトロPCでリリースされたシリーズタイトルのBGMも当たり前のように完全収録。音源の違いによるシリーズ楽曲をこれでもかと堪能できるファン必携のボックスセットだ。(風)



ブレイゾン サウンドトラック

■ CD1 枚
■ スーパースイープ
■ 2011年3月23日
■ 2100円(税込)
※ Sweep Online Shop、一部店舗で先行発売

アトラスがリリースした中でも非常に珍しいシューティング作品『ブレイゾン』のアーケード版とスーパーファミ版の楽曲を完全収録したサントラが登場。なぜ今この作品が?と思われる人も多いだろうが本作のコンポーザーは『女神転生』シリーズで熱狂的なファンを持つ増子司氏。むしろなぜ今までこれが音源化されなかったのか?!と疑問に思うほどに楽曲は増子節がフルスロットル! 増子氏のファンなら確実に押さえてほしい枚。(風)

SEGA SYSTEM 16
COMPLETE
SOUND TRACK VOL.2

■ CD3 枚
■ ウェーブマスター
■ 2011年2月28日
■ 3675円(税込)
※ セガストア、amazon 専売、ほか

「Vol.1」に続き、SEGAのシステム基板SEGA SYSTEM16でリリースされたアーケード作品を収録したアルバム第2弾。今回収録された12タイトル中、5タイトルは初音源化。収録作『ソニックブーム』は地味なセガシューティングだが、動きのあるベースラインと切ないメロディが印象的。ゲームミュージックファンにとっては知る人ぞ知る良作だろう。また多数移植された『モンスターレア』の明るく開放的なBGMもお薦め。(風)

『Operation Ragnarok
remix』
powered by
Sampling Masters

■ CD1 枚
■ スーパースイープ
■ 2011年1月26日
■ 2100円(税込)
※ Sweep Online Shop、一部店舗で先行発売

サントラに続いて発売される『作戦名ラグナロク』のリミックスアルバム。リミックス担当は、『リッジレーサー』シリーズでゲームミュージックの概念を根底から覆したsupersweepの細江慎治と佐宗綾子の両名。90年代を思い起こさせる近未来テクノ・レイヴサウンドは、サントラから流れでリミックス盤を聴いていることを忘れて、MEGA & AYAサウンドに没頭してしまうほどの熱さがある。両氏のファンなら確実に聴いておけ!(風)

並木学 WORKS
～作戦名ラグナロク～

■ CD1 枚
■ スーパースイープ
■ 2011年11月10日
■ 2625円(税込)
※ Sweep Online Shop、一部店舗で先行発売

今やゲームミュージックファンの中に知らない人はいないと言っても過言ではない並木学氏が担当した初期の傑作『作戦名(オペレーション)ラグナロク』のサントラ化がついに実現。ハードコアテクノをベースとした90年代を彷彿とさせるブっとんだサウンドが強烈で、当時からコアなゲームミュージックファンに目を付けられていた。そして個人的にも拳を突き上げて力強く言わせてほしい。「祝! サントラ化!」(風)

Rom Cassette Disc
In JALECO Remix

■ CD1 枚
■ クラリスディスク
■ 2011年4月27日
■ 1890円(税込)

サントラに続いてクラブリミックスとバンドアレンジを6曲ずつ収録したジャレコファミコンアレンジアルバムが登場。まったく違和感のない歌モノになった『シティコネクション』、直球クラブ系サウンドの『妖怪倶楽部』、痺れるハードロックアレンジに料理された『アーガス』など、アレンジの方向性も多様だ。今後もファミコンメーカーを軸としたサントラとリミックス盤をリリースしていくとのことなので楽しみなレーベルだ。(風)

Rom Cassette Disc
In JALECO

■ CD1 枚
■ クラリスディスク
■ 2011年1月26日
■ 2310円(税込)

新鋭レーベルのクラリスディスクより発表されたジャレコのファミコンタイトルを一挙15タイトル収録したファミコン音源のサントラ盤。CD収録の限界に挑んだ全159曲99トラックという構成は、ジャレコファンのみならず8bit音源好きにもたまらない内容。一瞬で過ぎ去る『フォーメーションZ』や、ファミコンサイズされてもアーケード版に劣りを感じさせないノリの良さがある『アーガス』など、聴きどころも満載だ。(風)



ギター×2、キーボード×2、ベース、ドラムという大所帯バンドの俺これ。ライブが熱い!!

**ジャレコリミックス
参加バンド「俺これ」
ミニライブレポート!**

上記で紹介した『Rom Cassette Disc In JALECO Remix』に参加した「俺達に残された道は、これしかなかったんだ。」のライブが5月3日に秋葉原PAGODAで行われた。「俺これ」はアニーソンをインストで演奏するバンドで、この日はアルバムリリース直後なこともあり、ゲームファンに向けて用意した『グレイウスII』のステージ1BGM「Burnin' Heat」を中盤に披露。ギターとキーボードがハードに絡むバンドアレンジが最高に合う楽曲で、熱い演奏と美しいメロディに会場もヒートアップ。いくら聴いても物足りない、そう思わずにはいられない俺これ。のライブだった。(風)



ゲーム音楽ダウンロード配信サービス
EGG MUSIC Presents

ゲーム音楽家 インタビュー

今も心に残るゲームの名曲。その誕生秘話と音楽家たちの素顔に迫る！ 本誌前身誌「ゲームサイド」の連載が復活。今回からはシューティングの楽曲に関わられた事のある方々をクローズアップしていこう。

Interview=hally(EGG MUSIC)



今回の
ゲスト

藤田晴美 Harumi Fujita

カプコンで『トップシークレット』『虎への道』などの音楽を担当したのちフリーとなり、ネオジオシューティングの傑作『パルスター』『ブレイジングスター』を手がける。現在はミュージカルから舞台演出、デザインまで幅広くこなし、マルチな才能を開花させている。
<http://otoya.rocketserver.jp/>

藤田晴美 ゲーム音楽担当リスト

※カプコン時代

- | | | | | | |
|------|-------|---|------|--------|------------------------------------|
| 1985 | アーケード | 魔界村 (効果音) | 1989 | ファミコン | ストライダー飛竜
(未発売。海外版は発売) |
| 1986 | アーケード | ラッシュ&クラッシュ (効果音) | | ファミコン | ウィロー |
| 1987 | アーケード | トップシークレット
(「かすかな記憶では、一部河本氏との合作かもしれない」とのこと) | 1990 | ファミコン | チップとデールの大作戦 |
| | アーケード | 虎への道
(河本圭代氏、民谷淳子氏らが参加) | | ファミコン | ロックマン3
(3曲。藤田晴明氏と共同) |
| | ファミコン | 魔界島 (河本圭代氏が1曲参加) | | ゲームボーイ | レッドアリーマー 魔界村外伝
(河本圭代氏、下村陽子氏が参加) |
| 1988 | アーケード | 1943改 (一部追加曲) | | | |
| | ファミコン | Titan Warriors (未発売) | | | |

※以後フリー

- | | | | | | |
|------|------------|------------------------------------|------|--------------|----------------------------|
| 1994 | スーパーファミコン | 迦楼羅王 | 1997 | アーケード/セガサターン | 羅媚斗
(アーケードはロケテストのみで未発売) |
| | スーパーファミコン | 美少女戦士セーラームーンS
こんどはパズルでおしおきよ! | | プレイステーション | オレっ!トンバ |
| | スーパーファミコン | パニックインなかよしワールド | 1998 | アーケード/ネオジオ | ブレイジングスター
(井東誠介氏と共同) |
| 1995 | スーパーファミコン | タロットミステリー | | ゲームボーイ | テトリスアドベンチャー すずめミッキーとなかまたち |
| | スーパーファミコン | Spawn (海外発売のみ) | | セガサターン | よしもと麻雀倶楽部 |
| | スーパーファミコン | とっても!ラッキーマン
ラッキークツキールーレットで突撃~!! | | プレイステーション | ダークメサイア |
| | スーパーファミコン | 全国縦断ウルトラ心理ゲーム | 1999 | プレイステーション | よしもと麻雀倶楽部 DELUXE |
| | アーケード/ネオジオ | パルスター | | ネオジオポケット | 水木しげるの妖怪写真館 |
| 1996 | アーケード/ネオジオ | 空手忍者 翔 (未発売) | | ニンテンドウ64 | ビューポイント2064 (未発売) |
| | プレイステーション | 風雲悟空忍伝 | | | |
| | プレイステーション | クーリースカンク | | | |

※そのほかに夢工房の未発売シューティング『THEY』など。
またゲームボーイ作品がまだいくつかあると見られる。

カプコン発、『パルスター』経由、現在

——藤田さんは最初デザイン担当だったそうですが、どのようにして音楽方面に進まれたのでしょうか？

藤田 グラフィックデザインの専門学校を卒業して、デザイン系の仕事（グラフィッカーやドット打ち）でSNKに入ったんです。その時、履歴書の趣味の欄に「17歳から作曲をやっています」って書いたんですよ。当時はヤマハのポップコンとか、いろいろオーディションを受けて結構いいところまで行ったりしてたので。某コンテストでは、初めて作った曲が1200曲中の20曲に選ばれて、それで19歳の時にフジテレビでの予選会に呼ばれたりして。

それで、SNKではまだ社内作曲の人がいなかったんで、その頃からサウンドをやってました。当時はYHP（ヒューレットパッカード）（※1）に16進数で打ち込んで、PSGの音を作っていましたね。

——入社以前の音楽活動は、どのようなものだったのでしょうか？

藤田 ポップスのバンドで、キーボードを弾いて作曲したり歌ったりしてました。鍵盤は、コルグのCX3。オルガンですね。音がとにかく好きで、高かったんですけどアルバイトでお金を貯めて買いました。

——ということは、ご入社までコンピュータ

や電子音楽の経験はなかったわけですね。

藤田 ええ、でもゲームの音作りにはすごくハマりましたね。こんなすごい世界があるのかって。まだ誰もやってない、自分で研究できる領域だからというのが大きかったです。昼休みもパンかじりながら、コンピュータの前から離れずにやってました。教えてくれる人もいないし、マニュアルもなかったんですが、当時坂本龍一さんが「キーボードマガジン」で、電子音楽についてのコラムを書いてたんですよ。それを全部切り取ってファイリングしていったり、コツコツと勉強してましたね。でもSNK時代にやったゲームは、結局売れないまま終わってしまいました。

——そこからカプコンに移られたのは？

藤田 SNKには1年間勤務してたんですが、会社が（経営難で）危ないんじゃないかという話になって、任天堂にデモテープを送った



んです。採用にはなりませんでしたが、音響の人たちには気に入ってもらって、「僕と独立して一緒にやりませんか？」と誘われたりもしました。

ちょうどそんな時に、電車の中で、顔見知りだったカプコンの森（安也子）さん（※2）に偶然出会ったんですよ。それで「今働いてる所をやめたんだけど」「じゃあうち来る？」みたいな話の流れになって、カプコンにたどり着きました。当時カプコンは社員30人くらいだったんですけど、すぐ面接やることになって、会社に行けば社長さんがいて、「じゃあ明日から来て」って（笑）。

——最初のご作品は『魔界村』の効果音とFM音源とのことですが、ご担当になるまでの経緯をお話しいただけますか？

藤田 SNKでは作曲も効果音も両方やってたんですけど、カプコンでは音源に触れる人がいなかったのと、作曲はすでに森さんと河本（圭代）さん（※3）がいらっしゃったから、「じゃあ私は音源に回ります」って。私はSNKで1年前から音源も含めて触ってましたが、作曲の方たちは音源とか効果音とか、そういうたぐいのことに慣れていなかったの。その後には坂口（由洋）さん（※4）が来て、しばらくはこの4人でやってましたね。

——FM音源はとても複雑なものですが、どうやって仕組みを習得されたのでしょうか？

藤田 もう勘としか（笑）。楽器買った時もそうですけど、マニュアルはあまり見ないの

※1 ヒューレットパッカード ここではHP64000を指していると思われる。当時のアーケード開発における必須機材で、CPUエミュレーションによって基板をダイレクトに操作できる業務用コンピュータである。

※2 森安也子 カプコン初のサウンド専任スタッフ。『サイドアーム』の頃までサウンドの中心的存在だった。代表作に『魔界村』『ガンズモーク』など。

※3 河本圭代 カプコンには二番目のサウンド専任として入社。代表作は『戦場の狼』『大魔界村』ほか多数。後に、いわずとしたタイトル『レイ』シリーズの作曲者となる。

※4 坂口由洋 主にソフトウェア開発や効果音まわりを担当。1990年代にはサウンド部署の責任者を務める。

で。ゲーム基板の音源を、画面を見ながら直接操作できるようなソフトを坂口さんが作ってくれて、それを使ってきました。

『トップシークレット』から作曲にシフトされますが、藤田さんの音楽は何にも分類できない不思議なスタイルだと思います。影響を受けたジャンルやアーティストなどおありでしょうか？

藤田 特別ないですね。カプコン時代もインタビュで「誰のファンですか」と聞かれて、「藤田晴美のファンです」と答えてました(笑)。自分の中から湧いて出てくるものだけを頼りに作曲していました。あえて言えば、小学校の時に2年間ピアノ習いましたけど、後は独学ですね。作曲作法もまったくのオリジナル。全部指の向くままという感じで。それでも『虎への道』は、「バンドでやれる曲を」と意識しています。

『トップシークレット』は、特に海外で現在もファンが多く、2008年以降次々に公式リメイク新作が出ています。いずれも藤田さんの音楽をアレンジして使用していて、3Dリメイク版はハリウッド調になったりしています。お聴きになられたことは？

藤田 新作は知らなかったです。ゲーム業界からすっかり離れてますから……。しかし曲が生きているなら、そういう進化を遂げたのか、原作者としては聴いてみたいですね。

(※音楽を一部お聴かせしたところ「すごいですね。これ私の曲でしたっけ?」と思います

【バイオニック コマンドー】



■Xbox 360 / PS3 / Windows
■カプコン ■2009年

『トップシークレット』を大胆に3Dアレンジした野心作。海外ではサントラCDも発売された。ファミコン版『ヒットラーの復活』をモチーフにしているため、元作曲家として民谷淳子氏の記載しかないが、人気曲のいくつかは、藤田氏のアーケード版をほぼそのまま踏襲したものである。

した」とのコメントをいただきました)

——カプコンでは当初アーケード担当でいらっしやいましたが、1988年〜1990年にかけて、ファミコン担当に移られています。

藤田 カプコンがファミコンに参入したのが85年ぐらいでしたよね。そこから会社が大きくなってきて、河本さんと私が主任になったんです。それで、河本さんがアーケードに強かったのでアーケード主任、私がPSGに強かったのでファミコン主任というふうにチーム分けをしたんです。

——その前後に後藤(真奈美)さん(※5)、民谷(淳子)さん(※6)など、続々と入ってくるわけですね。

藤田 ちよつと後に殿村(裕誠)さん(※7)、立石(孝)さん(※8)、下村(陽子)さん(※9)とかですね。

——民谷さんと連携してお仕事が比較的多

UNRELEASED

【Titan Warriors】

■NES ■カプコン ■1988年 ※未発売

カプコンのデビュー作『バルガス』を、ファミコンにアレンジ移植したもの。作曲は藤田氏だったが、残念ながら未発売。「曲はとても気に入ってましたね。でもゲームが没になってしまったので、忘れられなくて、フリーになってから別のシューティングに1曲アレンジして入れ直したんですよ。それも没になってしまいました(笑)」(藤田氏)。このシューティングは夢工房の『THEY』といい、『パルスター』と『ブレイジングスター』の間に制作された縦スクロールもの。ほぼ完成していたという。

かったと思うんですが……。たとえば『トッ

プシークレット』では民谷さんがファミコンへの移植を担当したり、また『ストライダー飛竜』では民谷さんがアーケード版、藤田さんがファミコン版といった振り分けでした。

藤田 特別組まされたわけじゃなくて、当時手の空いてた人から埋めていったら、たまたまそうなった感じじゃないでしょうか。「ヒットラーの復活」に関しては完全にお任せで、民谷さんの感性で作っていたみたいです。『ストライダー飛竜』にしてもアーケード版の音は特に意識してなくて、まったくの別物です。

——アーケードからファミコンに移って、スペックや容量で苦労することはありましたか？
藤田 もともとPSGからやってきましたから、むしろ「PSGは私のもの！」って(笑)。SNK時代にとことん研究しましたし、その知識が非常に大きかったですね。それを凝縮

※5 後藤真奈美 代表作に『ロックマン』『エリア88』など。現在は松前公高氏のご妻女であり、フリーで活躍中。

※6 民谷淳子 代表作にアーケード『ストライダー飛竜』『スウィートホーム』など。当時カプコンきっての論理派。

※7 殿村裕誠 代表作に『マルサの女』など。のちタイトーに移籍。現在株式会社ブレイブ代表取締役。

※8 立石孝 代表作に『ロックマン2』、PCエンジン『サイドアーム』など。のちコナミに移籍。現在株式会社モストカンパニー代表取締役。

※9 下村陽子 いわずとした『ストリートファイターII』作曲者。のちスクウェア・エニックスにて『スーパーマリオRPG』など。現在フリー。



【ロックマン3 Dr.ワイリーの最期!?】

■ファミリーコンピュータ ■カプコン ■1990年

藤田晴美氏のファミコンにおける最後の作品。このとき新人として藤田靖明（BUNBUN）氏が入社し、晴美氏のもとで研修という形で作曲に携わる。当初は晴美氏メインの予定だったが、途中産休に入ったため、手がけたのは3曲のみということである。

して表現したのが「魔界島」かな。3ポート（チャンネル）でいかにオーケストラを表現するかとか、そういうのにハマってましたよ。やっぱり天職だったんでしょね。

——1994～1995年には浮世亭（※10）のご作品を数多く手がけておられますが、同社のお仕事をなさるようになったきっかけは？

藤田 最後にカプコンで仕事したのがゲームボーイの「レッドアリーマー」なんです。これを企画した成瀬（憲史）さんが後に独立して、浮世亭の社長になられるんです。それで「独立してゲーム会社作ったので曲をお願いできないでしょうか？」って持ちかけられて、それがきっかけですね。ここではスーパーファミコンやゲームボーイがメインでした。

——この頃は短い期間にかなりのご作品を手がけておられますね。

藤田 朝はこのゲーム、昼はこのゲーム、夜



【レッドアリーマー 魔界村外伝】

■ゲームボーイ ■カプコン ■1990年

藤田氏のカプコン時代最後の作品。「このとき下村さんがカプコンに入ったところで、私について2曲ほど作って、技術を覚えるという感じでした。『ダークロード』とかがそうだったかな。河本さんにも作ってもらっています。たぶん1～2曲かな。ボスは河本さんの曲っぽいですね」（藤田氏）

はこっちのゲーム……というふうな、一日に作曲を三つ、同時進行で仕事していましたね。この頃はとにかく慌ただしかったです。

——藤田靖明（BUNBUN）さん（※11）と共同のお仕事ですが、この頃から増えますが……。

藤田 ちょうどこの頃に藤田君がカプコンを辞めて、「何か仕事ないですか？」と。それで「一緒にやる？」って誘って。大体は私が曲で藤田君がSEと。

——怒涛のスーパーファミコン時代を経て、藤田さんは再びアーケード・シューティングに戻ってきます。「パルスター」や「ブレイジングスター」では、音楽をまるごとサンプリングしてストリーム演奏するという、珍しい試みをしてもらいました。これはサウンド側からのご提案だったのでしょうか？

藤田 そうですね、まったくのお任せでしたので「できるんじゃないか？」と相談して、

あなりました。データ打ち込みの作業がなくなつて、負担はかなり減りましたね。

——『パルスター』にはROMカートリッジ版とネオジオCD版があり、後者には高音質バージョンが収録されました。CDの音ももちろんいいんですが、ROMカートリッジの劣化した音も、荒々しい質感が意外と気持ちいいです。

藤田 そこは藤田くんが苦労した部分ですね。いかに音質を引き上げるか、かなり研究したみたいです。

——『ブレイジングスター』のネオジオCD版は残念ながら発売されませんでした。しかしするとこちらにも高音質バージョンが存在していたのでしょうか？

藤田 ありました。音源はまだ持っていますね。

——おお！ ちなみに『ブレイジングスター』で作曲をご一緒にされた井東誠介さんは、どういう方だったんでしょうか？

藤田 当時「仕事がないんです」ってやってきた大阪の子ですね。その後東京に行って結構がんばったみたいです。連絡取れてないんで、今は何してるのかわからないですね（※12）。

——ウーピーキャンプの『オレっ！トンパ』で音楽をご担当されたのは、カプコン時代の藤原得郎（※13）さんとのご縁からでしょうか？

藤田 藤原さんが会社作ったと聞いたので、それで「私を使ってください」って（笑）。藤原さんとはカプコン時代にファミコンの仕事と一緒にやってたんです。

※10 浮世亭 大阪のゲーム開発会社。スーパーファミコン時代の『迦楼羅王』は、知る人ぞ知る正統派アクションの秀作。

※11 藤田靖明 代表作に『ロックマン3』『ブレス オブ ファイア』など。浮世亭作品でも効果音を多数担当。

※12 井東誠介 その後の追跡調査により、昨今は別名義でSMAPなど大物アーティストの楽曲を多数手がけていることが判明。ゲーム時代の経歴は現在公開しておられないようなので、ここではあえてその名義を伏せる。

※13 藤原得郎 カプコン初期を代表するゲームクリエイターのひとり。『パルガス』を皮切りに、『魔界村』『戦場の狼』など多数を手がける。ゲーム開発部署がアーケード／ファミコンに分かれた時、藤原氏はファミコン側の責任者となった。同じ頃に、サウンドでも同様のチーム分けが行われ、こちらでは藤田氏がファミコン主任となった。1996年ウーピーキャンプ設立。

——ゲーム音楽のお仕事は膨大な量に及んでいますが、これだけ多いとなると、リスト（96ページ参照）にある以外にも、結構ご作品が埋もれているのではないのでしょうか？

藤田 そうですね。でも曲は残してると思いますが、タイトル覚えてないですからね。そういうことを考える暇もなかったですから。しかも子持ちで（笑）。当時は子どもおんぶしながら作曲してました。出産の直前も仕事してましたよ。曲を送った直後に病院行って子どもを産んで。五日間入院してて、二日だけ寝てすぐ仕事。

あと大型筐体のゲームも幾つかやりました。タイトル忘れてしまいましたが、太平技研工業（※14）さんのメダルゲームとか。でもゲームの作曲はこのあたりで止まったと思います。——最近はどういったお仕事をされているのでしょうか？

藤田 田林市のすばるホールからの依頼でキッズミュージカルの曲を作ってます。私の曲で子どもたちが歌って踊ってお芝居するんです。今度8月に本番があるんですよ。今はその曲を製作中です。

あとは舞台音響ですね。音響の勉強がしたくて、12年前に茨木市の市民ホールに、市民スタッフとして入ったんです。今ではライブやお芝居のメイン音響もします。音響さんとしての仕事も来るようになりましたね。

——そういう流れで舞台演出のお仕事も。
藤田 自然とやるようになりましたね。芝居

【パルスター】



■アーケード/ネオジオ/ネオジオCD
■SNK ■1995年 ©SNK PLAYMORE

『R-TYPE』の影響を色濃く受けつつも、単なる模倣に終わらない逸品。続編『ブレイジングスター』とともに、NEOGEOシューティングの最高峰として、今なお高く評価されている。サントラCDは、ネオジオ版・ネオジオCD版の両方を収録。ちなみに音色はローランドのJV系シンセサイザーがほとんどとのこと。長年復刻されなかった本作だが、このたびProject EGGにて復活！
<http://www.amusement-center.com/project/egg/>

も独学で勉強して。プロモーション動画やチラシ、あと終わった後の動画編集やDVDのパッケージングなんかも、全部自分がやらないと気が済まなくなつて（笑）。やりたいからソフトの使い方も覚えて……そういえばボーカロイドなんかに触ってるんですよ。ミュージカルで子どもに歌を覚えさせるために、仮歌を入れるのに。

——もう何でもこなされるんですね（笑）。ところで、これまでゲーム音楽のお仕事で、最も印象的だったのは何でしょうか？
藤田 やっぱ『パルスター』ですね。あれは自分の手がけてきた曲の中で一番好きです。おそらく120%力が出せてたんじゃないでしょうが、「暗黒星雲」なんか大好きですよ。——特別苦勞された点などございますか？

藤田 制作途中に、阪神・淡路大震災に遭ったんですよ。家ではダンスが倒れるわ、机が

壊れるわ……。幸いにも機材は無事だったんですが、電気は通じなくなるし、しばらく作曲できませんでした。それでもゲーム制作は東京で進行していたし、手を止めるわけにはいなくて。その時TVで燃えている神戸の街を見て、火のステージ（3面）の曲はそこからイメージを得ています。

あの時ふと「私は何でゲーム音楽を作っているんだろう」と思いました。地震とか戦争とかあったら真っ先になくなる仕事じゃないですか。とてもじゃないけどやってられない。「どうして看護師にならなかったんだろう」と、当時からかなり落ち込みましたね。

——壮絶なお話ですね……。締め切りが延びたりはしなかったんですか？

藤田 一切変わらなかったです。その後に地下鉄サリン事件があつて、6面はそこからイメージを得てインド調になつていたり……。大事件が連発して、作曲への影響が強かったの、その分だけ『パルスター』は忘れられないゲームになりました。

——最後に、藤田さんの音楽に親しんできたファンたちにひと言お願い致します！

藤田 藤田晴美節は健在です（笑）。50歳になったので、まだまだ音楽を発信し続けて、60歳ぐらいにメジャーデビューを狙っています（笑）。作曲活動は続けていくんで、これからも応援よろしく願います。

※14 太平技研工業 YUVOブランドで知られるメダル・プライズ機器メーカー。2009年倒産。

EGG MUSICで STGサウンドを 手に入れよう!

あの曲が今すぐ聴きたい! 持ち歩きたい! あなたの
願望をかなえる、ゲーム音楽が集まった、魅惑のダ
ウンロード配信サイト!

Text=hally(EGG MUSIC)

EGG MUSIC スタッフのオススメ!

8500曲を超えるEGG MUSICのラインナップには、良質なシュー
ティング・サウンドもたくさんあります。しかもその大半は、ほか
では購入できない貴重なもの……。どうぞお見逃しなく!



X68000 シューティングの至宝

【 ナイトアームズ リマスタード・サウンドトラック 】

- MP3
- EGG MUSIC
- 2008年2月8日
- 各曲105円(税込) / アルバム全18曲1575円(税込)

アルシスソフトウェアの『ナイトアームズ』は、2Dと3Dを縦横無尽に行き交
う風変わったシューティングだ。X68000以外の機種では発売されてい
ないのでご存知ない方も多いだろうが、開発の吉村功成氏は初代『サンダーフ
ォース』を生み出した人物である。サウンド担当の山中季哉氏もまた、のちに
トレジャーの『爆裂無敵バンガイオー』や『罪と罰』といった作品で注目を集
める実力派だ。彼は今なお越えるものなき唯一無二のFM音源使いであり、
本作では繊細かつ大胆なスピーシー・ハードロックを聴かせてくれる。



音楽CD発売中! EGG MUSIC RECORDS

【 メルヘンヴェール Märchen Veil Memorial Collection 】

- CD1枚
- EGG MUSIC RECORDS
- 2011年2月23日
- 2400円(税込)

システムサコム初期を代表する名作『メルヘンヴェール』が、20年以上
の時を経てよみがえる。PC-8801/9801シリーズの『I』『II』全曲収録
はもちろん、稀少価値の高いサウンドボード『AMD-98』からの録音や、
『Märchen Veil JUKEBOX』の音源も収録! 限定500枚なのでお見
逃しなく! 直販サイト(AG-MALL)にて好評販売中!

<http://www.amusement-center.com/project/emusic/records/>



<http://amusement-center.com/project/emusic/>

音楽データ ダウンロード手順

1◎入会

まずはサイトにアクセスしよう。「EGG MUSIC」
で検索すればすぐに見つかるはずだ。そして
「EGG MUSIC」を運営するアミューズメントセ
ンターに会員登録する。「EGG MUSIC」を利用
するだけなら登録料や年会費は一切無料だ。

2◎検索・試聴

タイトル、メーカー、作曲者名などから音楽を検
索しよう。配信曲はなんと全曲試聴可能! 1曲
ずつでも購入できるが、サントラ全曲をまるご
と買うと必ず割安になるのでお得。ログインし
て欲しい商品をカートに入れよう。

3◎決済

商品を決めてカートの中身を確認したら決済
画面へ。大まかな支払い方法としては二つ。ク
レジットカードを使うか、ウェブマネーなどを使
って課金するか。支払い方法を選択し、手続き
が完了したら、購入完了だ。

4◎ダウンロード

購入後、決済画面またはTOPページ最上部か
ら「マイページ」に移動する。「EGG MUSIC」の
【購入履歴】をクリックすると、購入した曲が一
覧になって表示される。ここでダウンロードを
する。PCを買い換えた時や、音楽データを消し
てしまった時でも「マイページ」にログインさえ
すれば、MP3形式の楽曲であれば何度でもダ
ウンロードできるので、安心だ。

タイトー・サウンドチーム ZUNTATA シューティング音楽史

あらゆるゲームジャンルにおいて斬新な楽曲を生み出し続けるサウンドチームZUNTATA。個性的かつ時に前衛的な楽曲の数々はファンの心をつかんで離さず、ゲーム音楽史に燦然とした存在感を放つ。本特集ではシューティングゲーム史におけるZUNTATAの個性と活躍、その歴史から現在までをたどる。

Text=hally



黎明、または 『スペースインベーダー』

1978年6月、『スペースインベーダー』発表——。それはゲームの歴史のみならず、ゲーム音楽の歴史においても、記念すべき第一歩であった。ズンズンと筐体を揺さぶるインベーダーたちの移動音。切れ味鋭くも小気味よく響くショット音……。音楽と呼ぶにはまだ素朴すぎる、単なる効果音ではあった。しかし社会を揺るがす『インベーダー』ブームの中で、あの個性的な低音とノイズは、幾多の子どもたちに口ずさまれ、YMOにも影響を与え……。確かに「音楽」として機能していた。やはりこれこそが、シューティングゲーム音楽の基点であり、タイトー・ゲーム・ミュージックの幕開けだったのだ。

しかし『インベーダー』サウンドの人気は、長続きしなかった。その後のゲームセンターを席巻し、ゲーム音楽の主役として君臨したのは、『パックマン』、『ゼビウス』などで知られるナムコだった。対してタイトーは、しばしゲーム音楽の世界では忘れ去られてしまう。ひそやかな転機が訪れるのは、『インベーダー』誕生から五年後のことだった。のちにサウンドチーム「ZUNTATA」の中核となる小倉久佳氏が1983年、タイトーに入社する。サウンドセクションはまだ設立されたばかりで、先行するスタッフは今村良雄氏（サウンド部署の初代責任者）ほか6〜7名という状

況であった。『ちゃっくんぼつぷ』『エレベーターアクション』などに代表される今村氏のコミカルな音作りと対照的に、小倉氏は実質的デビュー作『アウターゾーン』から、渋さと哀愁の漂う独特の作風を展開していく。『メタルソルジャーアイザック』『ハレーズコメット』、そして当時のお気に入りだという『スクランブルフォーメーション』（テスト版）といった佳作シューティングでの音作りは、後の「ZUNTATA」シューティングらしさの基礎を築いたといえるだろう。そうして小倉氏の入社から二年が経過。時代は矩形波からFM音源へと移行しはじめる。

FM音源到来、あるいは 『ドライアス』

タイトーはいち早くFM音源を導入したゲームメーカーのひとつだった。しかし単に早かっただけではない。この音源を手にするやいなや、タイトーは他社にまねのできない鮮烈な個性を放ちはじめるのである。

当時FM音源は「生楽器に近い音を出せるもの」として重宝されていたのだが、タイトーでの扱いはまるで異なっていた。誰でも思いつくようなありきたりな音色は、そこには存在しなかった。彼らはFM音源のリアリティよりもむしろ、自由度の高さに着目する。だから聴いたこともない不思議な音色ばかりが、ぎっしりとちりばめられていたのである。音色の変化と呼応するように、小倉氏の作



ドライアス タイトー・ゲーム・ミュージックVOL.2 (1987年) 楽魔堂

この時点で「ZUNTATA」というのは、単にサウンドチームの呼称であり、まだライブ活動はまったく想定されていなかった。ゲームメーカーのサウンド部署に、このようなチーム名が冠されるようになったのは、コナミの矩形波倶楽部に続いて、ZUNTATAが二番手だった。



タイトー・ゲーム・ミュージック (1987年)

『スペースインベーダー』以後埋もれて久しかったタイトー・サウンドの系譜を、コミカル系PSGから初期のFM音源のまで幅広く集約した1枚。約10年間に及ぶ「ZUNTATA前夜」を総括した内容と言える。最終トラックは小倉氏自らによる『アウターゾーン』のアレンジ版。タイトに小気味よくまとめられたテクノポップで、趣き深い。

曲スタイルもまた、劇的に変化する。契機は『ドライアス』であった。「入社して2年間は、『ゲームに合わせる』事を常に念頭において作曲していました。ですから、ゲームに合っていれば、刺激の無い音楽でも良いと感じていたのですが、『ドライアス』から僕のゲームに対する音楽観は変化しました。ゲームに合わせるというよりも、コンセプトを明確にすることによって自己の主張を交えた形に仕上げ、『ゲーム』と『合わせる』ようになったのです。その結果ゲームと僕の作った音楽がまるで化学反応を起こしているかのようなものになったと思っています。それ以来、僕は常に音楽を進化させることを考えるようになりました」(gogamemusic.com インタビューより)

ZUNTATA始動、しかして迷走

この頃、当時唯一のゲーム音楽専門レーベル「G.M.O.」より、タイトーのゲームサウンドが音源化されることになる。記念すべき初のアルバム『タイトー・ゲーム・ミュージック』(欄外参照)は、1987年1月25日に発売された。

この直後に『ドライアス』がゲームセンタ―で稼働を始める。本作は大々的なお披露目(1986年9月頃)から稼働(翌年2月)に至るまでかなりの時間を要しており、その間に雑誌付録のソノシートで一面BGM

「CAPTAIN NEO」が公開されるなどしていたため、ゲーム音楽ファンたちの期待はいやが上にも高まっていた。

しかしアルバム化はゲーム稼働からさらに四カ月も後となる。ファンたちは焦らしに焦らされた。そうしてようやく手にすることのなかった『タイトー・ゲーム・ミュージック VOL.2』(欄外参照)だった……。ファンたちは狂喜する一方で、驚きと戸惑いを隠せなかった。いや、もちろん『ドライアス』の楽曲は素晴らしかったのだ。研ぎ澄まされた先鋭的なFMサウンドにパワフルなローファイ・サンプリングを絡めた、この世に二つとない音楽は、絶賛の的となった。問題はアルバムの半分を占めるアレンジバージョンだった。良くも悪くも行き過ぎたアレンジであり、メインターゲットである子どもたちにとっては、ひと言で言って「理解不能なもの」だったのだ。

毀誉褒貶はともあれ、これは間違いなく「ZUNTATA」の名を冠した初のアルバムであった。そして、このような予測不可能性、予定調和に対しての「裏切り」は、やがてZUNTATAの持ち味ともなっていく。

『ドライアス』の衝撃は、以後のタイトー・サウンドの方向性を決定付けるものになったと言えるだろう。

そしてこの時期には、「ZUNTATAらじや」を支えるもうひとりの異才も誕生している。高木正彦(Mar.)氏だ。『ドライアス』開発当

時に入社し、研修の一環として「CAPTAIN NEO」の打ち込みを担当。この時からタイトーのFM音色には「ギラギラ感」という強烈なスパイスが加わっていく。もっとも、氏が「ナイトストライカー」というヒット作をものにするのは、まだ先の話である。

無垢なる才能、すなわち『サイバリオン』

シューティングではないが、ストーリー上は『ドライアス』の続編にあたる『サイバリオン』(1988)にも着目しておきたい。この作品からまたひとり、「ZUNTATAらじや」を支える新しい才能が育っていく。渡部恭久(MOCK)氏である。1987年、タイトー入社。それまで音楽経験はまるでなく「具体的に何をどうすれば音が作れるのか、まったくもって何もわからない状態だった」という「GACORE」インタビューより)。つまり完全に素人だったのだ。しかしその後独学により、徐々にコンポザーとして開花していく。初めて全曲を担当した『サイバリオン』からしてすでに、何物にも形容しがたい……。そう、紛れもないZUNTATAのサウンドになっただけなのは、特筆すべきことであろう。

深遠なるポップ精神、ないし『ドライアスII』

『ドライアスII』(1988)は、「コンセプト」という意味で、小倉氏とZUNTATAのタ



サイバリオン
-G.S.M.TAITO 3- (1989年) ※廃盤

ゲーム稼働当時、『サイバリオン』を素人の楽曲と思って聴いていた人は、おそらく皆無だったはずだ。これまたZUNTATA一流の「裏切り」であったと言えるかもしれない。良質な音であることに疑いはないが、しかし渡部氏は自身の力不足を痛感したと言ひ、以後ひたすら研鑽に励んだという。



ニンジャウォーリアーズ
-G.S.M.TAITO 1- (1988年) ※廃盤

サイトロンレーベル設立第1弾として、満を持して発売。シューティングではないので本文中では触れなかったが、『ニンジャウォーリアーズ』の1面BGM「DADDY MULK」は、ZUNTATAきってのキラチューンド。高木氏の攻撃性が全開で炸裂する『フルスロットル』、かわいくも壮麗な『レインボーアイランド』も聴きどころ。

ーニングポイントとなった作品である。前作を踏襲する過激な音楽を、当初は誰もが期待したに違いない。しかしふたを開けてみると……。1面BGM [OLGA BREEZE] じ、ファンたちはあつと驚いた。これは『ドライアス』としては……。否ZUNTATAサウンドとしてさえ、あまりにピュア、あまりに軽やかではないか。いや、それはあくまで表面的なものにすぎない。落ち着いて聴けば、透徹した理念とコンセプトが貫かれていることは明白だ。ただその様式が、これまでとは一線を画するものだったのだ。「(前作と)同じような雰囲気音楽にしたくはなかった」と後年小倉氏は語っている。「どうしてよいのか自分自身困惑し、迷い、そしてやっとの思いで『聖書』をテーマに作り上げるという方向が決まったのです」([bogamemusic.com] インタビューより)

テーマを明瞭化・言語化し、思索を深めてイメージを構築するという作曲スタイルは、『ドライアスII』以後のZUNTATAシューティングすべてを通底するものとなっていく。単にカッコイイもの・先鋭的なものではなく、底知れぬ深遠さを感じさせるもの、そして時にはあえてポップなものをも織り交ぜつつ、ZUNTATAは新しい領域へと踏み出す。

ZUNTATAライブ、そして新しい波

翌1990年には、ZUNTATAとつづの

ライブ活動が始まる。サウンドスタッフ総出(10人以上)で挑み、舞台劇まで組み込んだステージは、ゲーム中のBGMに負けず劣らずコンセプトチュアルなものであった。他社のゲーム音楽バンドと比してとりわけ独創的なそのスタイルは、がぜん注目を集める。

同年8月25日、日本青年館。この初公演の舞台には、次世代のZUNTATAシューティングを担う、新たなキーパーソンたちの姿もあった。のちに『逆鱗弾』を手がける海野和子(スズ)氏、『グリッドシーカー』で名を馳せる古川典裕(中山上等兵)氏などだ。当時まだ無名の彼らも、作曲に関しては未経験に近いところから出発し、数年をかけて看板コンポザーへの道を上り詰めていった。こういったたたき上げ方式は、この頃にはZUNTATAのスタイルになっていたのかもしれない。

そしてステージ上にはもうひとり、忘れてはならない人物がいた。やがて『レイフォース』で大ブレイクを巻き起こす河本圭代(TAMAMO)氏だ。だが彼女について語るのは、少し後にしよう。

退廃、幻想、もしくは『メタルブラック』

1990年代後半まで、『ZUNTATAの音楽』としてクローズアップされるのは、基本的にアーケード、それもタイトー社員による音楽だけだった。どれほど人気があっても、外注製品やコンシューマ製品の大半は、埋もれて

しまいがちだったのだ。シューティングで言えば『ガンフロンティア』(1991)がいい例だろう。このゲームでは福森秀敏氏という外注スタッフが作曲を手がけている。音楽の人氣は決して低くないのだが、『ZUNTATA作品として』日が当たることはあまりなかった。

しかし『ガンフロンティア』の続編とも言える『メタルブラック』(1991)は一転して、大喝采を浴びる。作曲は渡部氏である。抜群の物語性に、トリッキーな展開という相反する要素を巧みに絡めた楽曲たち。ゲームの舞台となる幻想的な終末世界と、それが絶妙なマッチングを見せた。画面と音楽の同期にもこだわり尽くした渡部氏渾身の一作であった。

異化と詩情、さればこそ『レイフォース』

『レイフォース』(1994)。それはZUNTATAに異文化の血が注ぎ込まれた瞬間だった。本作の音楽を担当した河本圭代氏は、カプコン設立初期から同社のアーケード・サウンドを支えてきた、言わばカプコンの中核的コンポザーであった。『アレスの翼』や『ロストワールド』などで見せた、勇壮さの中に可憐さと切なさを同居させる、詩情豊かな氏の作風は、当時の「カプコンらしさ」そのものであったと言えるだろう。ところが1990年、彼女は電撃的にタイトーへと移籍する。移籍からしばらくは、担当BGMがCD化



メタルブラック

(1991年) ※廃盤

“日、月、火、水、木、金、土…普段なにげに使っている暦の語句ですが、今回はこれらをベースに考えてみました。静かに沈む太陽、のぼりゆく月、そして金におぼれた文明etc…” (ライナーノーツより)。この連想ゲーム的な思索展開は、小倉氏のそれとはまた異なるが、紛れもなくZUNTATA的言語化と言えよう。



ドライアスII

-G.S.M.TAITO 4- (1989年) ※廃盤

同時収録の『ナイトストライカー』は高木氏の代表作として名高い。高木氏特有のハイエッジなサウンドを幾分抑え、その分重厚さと哀愁を前面に押し出した逸品だ。本人いわく“とにかく勢いだけで作った”ということで、何かに奇想天外な曲も多いが、そこそこのメロディアスさのさじ加減も含めて、総合的な完成度に秀でている。

されるでもなく、その存在が目立って取りざたされることはなかった。しかし『レイフォース』でついに、河本氏が培ってきた音楽性と、ZUNTATA式の「コンセプトチュアリズム+実験精神が、劇的な核融合反応を起こす。

「ZUNTATAらしき」に新しい彩を加えた河本氏は、続編『レイストーム』『レイクラシス』でも、遺憾なくその実力を発揮していた。さらに自由度の翼を広げつつ。

幻影、現実、それとも『ドライアス外伝』

『レイフォース』と同じ年、実に5年ぶりとなるシリーズ続編『ドライアス外伝』が登場する。作曲はもちろん小倉氏である。ユング心理学を軸にしたそのサウンドは、現と幻を自在に往来する。難解になりすぎず、またポップにもなりすぎない、絶妙なバランス感覚による構成であった。ある意味でZUNTATAサウンドの完成形がここに示されたと言っているのかもしれない。

……いや、ZUNTATAの音楽に「完成」はない。彼らはどこまでも変化し続け、裏切り続ける。しかしそうとわかっていても、これを超える『ドライアス』サウンドは、そう簡単に想起できるものではなかった。

進化と深化、ゆえに『Gドライアス』

事実、続編『Gドライアス』（1996）の

コンセプトは難産だったという。本作の音楽を、小倉氏は「有機質な楽器音と、無機質なインダストリアル音の混合」と表現する。そうして生み出されたのは、かつてなく重層的で難解なZUNTATAサウンドだった。難解さもまた『ドライアス』音楽の魅力であることは間違いない。難解ゆえに「生命」というテーマをより深く鋭く伝えることに成功した、とも言えるだろう。いまだ賛否両論あるにせよ、「ゲーム音楽とは何か」をあらためて問い直したというその音は、まさしく原点回帰であり、総合的には好評を博したと言っている。本作は同年「ゲームスト」大賞ベストVGM賞にも輝いたのだ。しかし……。

新生、回生、つまり『ドライアスバースト』

翌年の『レイクラシス』を境に、タイトルはシューティングからの撤退を開始する。この頃ZUNTATAサウンドの売れ筋も『電車でGO!』などのバラエティ路線にシフトしつつあった。時代は変わり、ZUNTATAも変わる。ZUNTATAを支えた多くのスタッフが、やがてタイトルを去っていった。小倉氏さえも2007年に独立している。だがそれでもなお、ZUNTATAという領域と精神は、タイトー社内に生き残った。そうして十余年がたち、彼らは再びシューティングに戻ってきたのだ。

現在ZUNTATAサウンドの中核を担って

いるのは、土屋昇平氏と小塩広和氏。古い世代とは地続きでない、しかしそれだからこそZUNTATAらしさに人一倍敏感であるとも言える、新世代のコンポーザーたちだ。この二人に小倉氏を加え、12年の時を越えて送り出された『ドライアスバースト』（2009）は、新生ZUNTATAの心意気を象徴するものとなる。

歴史、そしてまた『スペースインベーダー』

今日のメンバーたちは小倉氏でも河本氏でもないのだから、同じものは作れないし、まねをしても仕方ない——革新なくしてZUNTATAはない。それは誰よりも彼ら自身が、一番よく知るところだろう。面白いことに近年、ZUNTATAの世代交代と並行するように、タイトーの原点である『スペースインベーダー』にも新しい息吹がもたらされている。タイトルはいま、さまざまな面から新しい周回に入ったといえそう。現時点でのZUNTATAにおける最新アルバムは、小塩氏の『スペースインベーダーインフィニティ』と、土屋氏の『ドライアスバーストアナザークロニクル オリジナルサウンドトラック』となる。伝統と進化の狭間をたゆたう新たなZUNTATAサウンドは、はたしてどこに向かうのか。次ページからのインタビューで、それを確かめてほしい。



レイフォース (1994年) ※廃盤

河本氏はタイトーに入社して、作曲への意識が変わったという。「音楽で他人に何かを伝える」ことを強く意識し、やはり言語化に向かうのだ。「映像をより音にしやすいとする為に、別の観点から考えた新しいストーリーを作り出します。その文章をもとに様々な世界を空想し、そこへジグソーパズルを完成させる様に一つ一つ音符をはめ込んでいきます。」(ライナーノーツより)



ヌーベルヴァーグ -G.S.M.TAITO- (1992年) ※廃盤

本CD収録の『ギャラクティックストーム』も小倉氏の転換点。同社は本作以降エンソニックのハイスピークなサンプリング音源を採用し次第にFM音源を卒業するのだが「ゲーム音楽はもっと自由であるべき」と開眼した氏はゲームを超えた作曲者の意思を強調しつつ、エンソニックの硬質な生音で「音画」を追求する。

**石川勝久**Katsuhisa
Ishikawa**内田哉**Hajime
Uchida**土屋昇平**Shohei
Tsuchiya**小塩広和**Hirokazu
Koshio

ZUNTATA

メンバーインタビュー

ゲーム音楽ファンならその名を知らない者はいないであろう、20年以上の歴史を誇るタイトー・サウンドチーム・ZUNTATA。『スペースインベーダー』や『ダライアス』の再来とともに、改めて熱い視線が注がれている彼らに、新旧それぞれの視点から、過去・現在・未来を語っていただいた。 Text=hally

変わる陣容、変わらぬ精神。 現在進行形のZUNTATAイズム。

——まず現在のZUNTATAチーフプロデューサーである内田さんにお話を伺います。古株メンバーのひとりでありつやいます、ご入社当初はどういったお仕事をする？

内田 僕はもともと、ゲームのプログラマーで、最初はよその会社に4年間いたんです。タイトーという音楽的なイメージが、当時から僕には強くて、ZUNTATAしかり、通信カラオケしかりですけど、音に対するこだわりがどのゲームメーカーよりも強いと思っていて、それでタイトーに入ろうと考えたんです。入社は94年になるのかな。ゲーム業界に入ってから、コンシューマー、アーケード、筐体もの、メダルゲーム……と、いろいろやってきました。サウンドに強いプログラマーがそんなに多くない中で、僕はそっちにも詳しくだったので、サウンドもすっかりやってくれということになって。いろいろなハードウェアのサウンドドライバとか、作曲家さん向けの制作ツールとか、音源圧縮用のエンコーダ、さらには通信カラオケのプログラムや、エフェクタのアルゴリズムなど、サウンド関係は本当に何でもプログラムしていましたね。

——そのころZUNTATAメンバーとしては、どのような活動を？

内田 自社レーベル(ZUNTATA RECORDS)には1996年の設立当時からかわってま

すが、技術的に何かやっていたわけではなくて、CDのブックレットデザインにかかわったり、校正とかを担当していました。それから、各地でライブをやるときには、裏方としてお手伝いしたりとか。あと「スペース遣随使」にボイスで出演したりもしましたね(笑)。

石川 この頃僕は本当にただのお手伝いというか、末端だったんですよ。

——内田さんが「チーフプロデューサー」として知られるようになるのは、2007年からですね。

内田 サウンドの取りまとめはそれ以前からやってたんですが、チーフプロデューサーとして表に出るようになったのは、ZUNTATA 20周年に、レーベルのロゴをリニューアルしたときからですね。

——その頃からZUNTATAには、いろいろと大きな変化があったと思います。公式サイトの本格的なリニューアル、ネット配信の強化……。こういった変化の背景、そして原動力はどのようなものだったのでしょうか？

内田 20年を超えるZUNTATAの歴史の中で、メンバーは入れ代わり立ち代わりしているわけですが、責任者も僕で4代目なんです。で、僕自身昔からゲーム音楽のファンでもあったので、これからもゲーム音楽を盛り上げていきたいという意識は強いものがありました。ただ「これまでと同じようなやり方は、たぶんもう通用しないだろうな」という漠然とした不安感を抱いてもいたんです。PSGや

小塩氏の新世代『スペースインベーダー』音楽は、ここから始まる。特徴的なインタラクティブサウンドやBGM一体型効果音は『Rez』(セガ)を髣髴とさせるが、小塩氏いわく、やはり開発中はずっと意識していたとのこと。「ただ(普通のシューティングではダメで)『スペースインベーダー』だから許されるってところもあるんです。BGMに合わせるためにショット音が鳴るタイミングと、ボタンを押す瞬間が多少ずれたりしても、通常時には(画面内に)弾が一発しか出ないゲームなので、そんなに違和感がないんですよね」(小塩)。



スペースインベーダー エクストリーム オーディオクラスタ

■ ZUNTATA RECORDS ■ 1枚組
■ 2600円(税込) ■ 2008年3月19日発売

FM音源が主役だった1990年代まで、ゲーム音楽はただ「ゲーム音楽である」というだけで特別視されていたと思うんです。でもそういうチップチューンの特殊性は、もう薄くなっています。今の若い世代の人たちは、Jポップと同じ棚に、何の抵抗もなくゲーム音楽CDを並べているんですね。だから僕や石川が体験してきたような「90年代の常識」でゲーム音楽をくくってしまうと、未来はないのかな……という、そんな予感がありました。若い世代の、特に構えることなくゲーム音楽を聴いている人たちに向けて広くアピールしていかないと、これから先はないかなと。

ただ別に「過去をなかったことにして切り捨てたい」ということは全然なくてですね。ZUNTATAもずいぶん長いことやってきて、すでに数千曲の蓄積があります。その中には当然いいものがたくさんあって、それは大きな財産ですから、大切に使っていきたい。その上に新しいものをどんどん積み重ねていく。そういう「攻め」のブランドに育てていきたいという気持ちで、背景にありましたね。

それと、僕がチーフプロデューサーになった時には、だいたいメンバーが入れ替わっていたので、「90年代からのイメージを少し薄くしたい」と思うところもあったんです。そこで、ロゴ変更に踏み切りました。その機にホームページもリニューアルして。

——一時は新作CDアルバムが社外から出る

ことも多かったですが、近年は再び自社レーベルでのリリースを活性化させておられます。これも「攻め」の一環でしょうか？

内田 スーパーサイエンスやティームエンタテインメントさんとは、もちろん今でも懇意にさせていただいていますけど、自社ブランド色の強いゲーム、たとえば『ドライアス』や『レイ』といったタイトルに関しては、デザインからコンセプトからきちんと作り込んだものを、自社レーベルから出していくようにしています。過去作品の再収録に関しては、他社さんのレーベルだと基板マニアの方々とつながりがあったりしますので、そういった部分でお力を貸していただいてパッケージ化したほうが、よい結果になることがあります。企画ごとに最善の結果が出せるように、今後自社だったり他社さんだったり切り分けていくと思います。

——ZUNTATA RECORDSのCDには、あえてゲームの画面を入れない、アート性の高いジャケットが多く見られます。最近それが特に顕著で、これも内田さん以降の変革（ある意味で原点回帰）だと思うのですが。

内田 そもそもZUNTATA RECORDS発足の理由が、「アーティスト本人の意向をより強く反映したデザインのCDを出していこう」ということだったんです。

石川 大本のきっかけは（ZUNTATA RECORDS設立以前に）サイトロンさんから出した『レイフォース』のCDまでさかのぼります。こ

こからサイトロンさんに「G.S.M.2000」という新シリーズが生まれるんですが、それまでは「G.S.M.1500」といって、1500円という低価格帯でいち早く皆さんの耳に新しいゲーム音楽をお届けしようという、いわば週刊誌的なライト感覚のシリーズが主でした。それはそれでいいところもあったんですが、現場のクリエイターからは「もつと腰を据えて、ちゃんとした音楽アルバムを作りたい」という声が上がっていたんです。そこでサイトロンさんと交渉して、500円値上げして、その分アートワークと中身に力を入れてさせてもらったのが「G.S.M.2000」シリーズなんです。でもリリースを何度か重ねていくうちに、そこにも限界が見えてきて。実際に制作費を出してCDを作るのはレーベル側で、僕らはあくまでライセンスアウトしているだけです。だから、本当に作りたいものに、もう一歩踏み込めなかったんです。そこで「レーベルを立ち上げよう」となったのが、1996年でした。

内田 そういうアーティスト寄りの姿勢が最近顕著に見えるんだとしたら、やはり「ドライアスバースト」のためでしょうね。「ドライアス」はデザイン的な振れ幅がだいぶ広いタイトルで、過去シリーズを振り返ってみても、CDのデザインはかなり奇抜なんです。ね。

土屋 「ドライアスバースト」のサントラでは、僕自身で簡単な絵素材を用意して、こんな感じで作りたいというイメージをデザイン

インタラクティブ性をさらに強化して、ドラスティックな発展を遂げた『エクストリーム』サウンド第2弾。本作では「クール」に加えて「ポップ」もキーワードとなり、トランス&ディスコ色の強い音楽が目白押しとなった。全体にキャッチーさが増し、派手になっている。ゲームの開発時間が非常に短く、制作に苦労した作品とのことだが、本作に収録された「インベーダーガール」は、シリーズを代表する人気曲となった。



スペースインベーダー エクストリーム2 オーディオエレメント

■スーパーサイエンス ■1枚組
■2625円（税込） ■2009年9月2日発売

ーさんにお伝えして、お互いにすりあわせていくという感じでやりました。結構時間かかってます。

内田 ゲーム音楽のCDを買うのって、すでにゲームのことをご存知の方がほとんどです。またCDには「所有することの喜び」っていうものがあると思うんですね。だからゲーム画面はあえて外して、特別にデザインを起こしたほうが、そういう満足感を高めることができるのかなと。また一風変わったデザインに引かれて、何も知らない方がふと手にとって、「ゲーム音楽ってこういうものもあるんだ」って理解が深まったりすると、こちらとしてもやりがいが増しますしね。

——『ドライアスバーストリミックスワンダーワールド』も、最近の変革を象徴するタイトルだと思います。社外のコンポーザーを多数起用してのアレンジアルバムという、ZUNTATA RECORDSには極めて珍しいアプローチでした。

内田 これは奇跡のようなCDでしたね。最初の発案は土屋のほうからあって。

土屋 アレンジアルバムをやるうかっていうお話を内田さんから頂いて「それならいろいろな人を使ってやってみるのはどうでしょうか」と、提案させていただいて。

内田 オリジナルのサントラが1枚なのに、アレンジ盤を2枚組にしようなんて、普通に考えたら正気の沙汰じゃないですよ（笑）。しかも2枚で同じ楽曲のアレンジを対比させ

るとかね。でもサウンドのメンバーは共感して「いいね、やろうよ」となって。僕自身、『ドライアスバースト』っていうメインブランドでアレンジCDを出すのであれば、ありきたりではない、テーマ性を伴ったコンセプトチュアルなものにしたいと思っていましたので、土屋のさまざまなアイデアをもとに、僕のほうで商品企画書を作ったんですが、これを会社に通すのが本当に苦労しました。あんまり豪勢な仕様にしたもので、かつてないほど予算が膨れ上がってしまった（笑）。会社の上層部と「売れる」「売れない」の熾烈な押し問答になりました。最後には「これがダメだったら次はないっていう覚悟、俺にはありますから！」って啖呵切ったんですよ。「よし、そんなにまで言うんなら許可してやる！」って、やっと通してもらったんです（笑）。

——これが「ケ」たら、ZUNTATA RECORDSはなくなっていたかもしれないと……！

内田 背水の陣みたいな覚悟で、相当なプレッシャーのもと、土屋としっかり連携を取りつつ、かなり気合を入れて作っていききました。極めてデリケートに構えながら。結果として、参加アーティストの皆さんからはすごくいいアレンジをご提供いただいた、ユーザーさんからもたくさんご好評をいただきました。本当に何から何までありがたいことづくめの、感謝の塊みたいなCDになりました。

——アレンジャーの選定は土屋さんが？
土屋 そうですね。小塩君という相談しな

がら。僕にとって一番大事な選定基準は「今、ゲーム音楽の第一線で活躍しておられる方」ということでした。皆さんへのお声がけや交渉も、僕と小塩君でやっています。

——ということは「こういうアレンジでお願いします」という指定も、土屋さんたちから？

土屋 ええ。ただ、「こういう曲にしてください」って単に指定するだけだと、なかなか想像を超える楽曲って上がってこないんですね。「ワンダーワールド」は僕がゲーム音楽の仕事始めてから、一番思い入れの深い仕事で、予定調和的なものにだけはしたくなかったんです。アルバムとしての完成度は高めたけれど、アーティストが「何かを遠慮した状態」で整ったものにはしたくなかった。かといって、（作曲家さんにすべてお任せで）てんでばらばらなものにしたくなくて。なるべく制限のない状態で、うまく「個」を引き出すには、どうすればいいかな……と考えて、「曲順」と「題名」だけで縛ることにしました。

——アレンジャーの皆さんには、それだけしかお伝えしなかったということですか？

土屋 ええ。今回のアルバムにはストーリーがあるわけですが、「その中のこういうシーンで、こういう題名なんです」とだけ。物語の細かい設定は、自由に想像していただいて。

——アレンジアルバムとしてはかなり斬新なやり方ですね。作曲家の皆さんには、コンセプトをすぐに理解していただけたか？
土屋 それは人によってまちまちでしたね。



ドライアスバースト オリジナルサウンドトラック

■ ZUNTATA RECORDS ■ 1枚組
■ 2625円（税込） ■ 2010年1月20日

PSP版『ドライアスバースト』のオリジナルサントラ。「ゲームセンターが何よりも楽しかった時代に、今までにないすごいゲームが登場した……という初代の状況は、僕らにはよくわからない。でもそれを体験した皆さんの想いはすごく深く、皆さん本当に期待している。すごいプレッシャーでした。担当するって決まった当初は気楽に構えていたんですが、数週間ぐらいて本当にズシンとききました。それからしばらくはずっとイラついてました（苦笑）」（土屋）



3月6日に行われた「ZUNTATAライブ & 開発者トーク」では12年ぶりのフルバンドでファンの前に登場し『ドライアス』シリーズの楽曲を披露。大盛況のうちに幕を下ろした。ゲーム開発者とZUNTATAとゲストアーティストによる豪華イベントとなった。

ただ皆さん楽しんで作ってくださったのは間違いない、このアルバムのことは相当印象深く記憶に残っているしやるようです。たとえば下村（陽子）さんは「このアレンジは自分の作った曲の中でも特に好きなものだ」と、毎回会うたびに言ってくれます。

印象深いということといえば、これは狙ったわけじゃなくて、結果的にそうなったんですけど、2枚のCDで、二つの物語（機械／人間）が同じ時間軸で進行する……つまり、ひとつの曲を二人の作曲家さんにアレンジしてもらっているんですね。そのせいで皆さん「同じ曲を担当するもうひとりの方には負けない！」「という意識が、本当に強くなった。誰と一緒にやるかも事前にお伝えしていたので、皆さんとんでもなく本気でしたよ。」

内田 小倉さんの曲を今のメンバーがアレンジするっていうのも……。

土屋 これはもう、僕らがやるしかないじゃないですか（笑）。さすがにほかの人に預けるわけにはいきらないですから。

——で、最後の曲では、小塩さんと土屋さんがぶつかりあうわけですね。

土屋 いや違いますよ、最後の曲はボーナストラックですから（笑）。
——次にもうひとりの古参メンバー、石川さんにお話を伺います。ZUNTATAは効果音においても非常に独創的ですが、それを支えてきたのが石川さんですね。

石川 僕は1990年入社なんですけど、そ

れまで音楽と効果音の分業って、タイトルにはなかったんですね。効果音専業で入ったのは、僕が初めてなんです。サウンドで作曲できない人間は、その時点では僕だけだったんじゃないかな。僕は最初タイマーに、ゲームの企画志望で入社してるんですよ。で、入社後に半年間の研修期間があるんですけど、もともと音響系の学校にいたので、その時に「やっぱりサウンドをやりたい」と思い直して。「作曲できなくてサウンド担当になれるの？」と思いつつダメモトで志望してみたら、採用してもらえたという。メジャーな初担当作品は『メタルブラック』ですが、それ以前にも、メタルゲームとかやってました。

——音響系のご卒業となると、即戦力的に？

石川 いえ、学校での知識は何の役にも立たなくて（笑）、ノウハウとかセオリーはすべて入社してから教わりました。「メタルブラック」で組ませてもらった渡部恭久（通称Yoda）さんが、その後も一緒にやるのがすごく多くて、僕にしてみれば兄貴分というか師匠みたいな存在なんです。アーケードゲームの効果音に関しては、あの方から教わったことがすごく多かったんです。たとえば「アタック（音の始まり）に個性を持たせろ」と。アーケードゲームの音って連打されることが多いので、音の後ろのほうに個性を持たせてもあまり意味がないんだと。そういった感じで。

——『メタルブラック』には、持続的な効果音にも印象的なものが多いです。ボス破壊音



ドライアスバースト リミックス ワンダーワールド

■ZUNTATA RECORDS ■2枚組
■3990円（税込） ■2010年6月30日

『ドライアスバースト』のコンポーザーである土屋昇平、小塩広和、小倉久佳に加え、ゲストアーティストとして、岡 素世、菊田裕樹、坂本英城、桜庭 統、下村陽子、鈴木光人、関 美奈子、TECHNOuchi、並木 学、なるけみちこ、Bailey、日比野 則彦、光田康典、Ryu☆、渡部恭久が参加。総勢18名が人間側と機械側に分かれて、それぞれの物語に情熱を傾ける。

とか。

石川 ポリユームのあるビデオゲームを担当したのは、あれが初めてだったので、セオリーにとらわれなかったというか、僕としては普通にやっただけだったというか（笑）。容量もたくさん使えるようになってきましたね。

ボスの音は、複数の効果音を組み合わせで鳴らしたものです。絵的にも爆発というか空間が歪む感じだったので、「爆発は単に『ドカーン』ではない」ということを、あれで叩き込まれました。「ダライアス外伝」でも吸い込まれるような音にしたりしましたね。

内田 「爆発音にはストーリーがない」と、小倉さんもよく言っていて。それで『ダライアス』（の効果音）では高木（正彦・通称Mar.）さんが散々苦労したんですよ。

石川 そういう先人たちの積み重ねがあるので、素材集からべろっと持ってくるだけじゃ、先輩たちに申し訳も立たないし、先輩たちを超えられるようがんばらないと、自分のプライドが許さないっていうのもあるし。

——先人を超えるという意味で、『ダライアス外伝』は象徴的かもしれません。あえて静かなコーラス風の音を（ボス登場の）警告音にもってくるなど、よりすごくなったなと思いましたね。

石川 僕的には、あれはもともと警告音を意識して作ったつもりはなかったんですよ。別の用途にと思っていたら、小倉さんが「これがいいよ」って選んだんです。

——ある意味コラボレーションだったわけですね。現在の石川さんは、効果音担当よりもディレクターとしての活躍が目立ちますが。

石川 ディレクターは別に最近やるようになったわけではなくて、最初が『サイキックフォース』なので、1996年くらいからですか。効果音と二足の草鞋でやってきましたが、ディレクターはむしろ最近減っているんです。ここ1、2年は小塩や土屋に任せられるようになってきたというか、任せたほうが面白くなることも増えてきたというか（笑）。また効果音に集中できることが多くなっています。

——では次は、土屋さんを中心に『ダライアスバースト アナザークロニクル』のお話を伺いましょう。本作の聴きどころは？

土屋 あの大規模な筐体ならではの音ですね。音に包まれている感じ、異世界にいる感じをとにかく表現しています。音場に座ってプレイして、ぜひそれを体験していただきたいです。

——身体全体が音に包まれるというのは、歴代『ダライアス』筐体から続く醍醐味ですね。

土屋 僕はいつも「この曲」「このフレーズ」というような局部より、トータルでどうなるかを重んじて、音を演出しているんです。今回も、音楽とか、効果音とか、声とか、そういうの単体ではあくまで素材でしかなくて、全体としての異世界感・没入感をまず考えています。プレイしていて気持ちいい音というのはもちろん、それ以上に世界観に引き込まれる感じを出そうと。実際にプレイしてみると、音の塊がぶつかってきて、何が鳴っているか聴き分けられないと思うんですよ。その何とも言えない音の空間に漬かって、楽しんでいただきたいと思います。

これは普通のゲームセンター向けの音作りとは、おそらく真逆なんです。普通は耳に痛い音とか歪ませた音とかを使わないと、ゲームセンターではよく聴こえないんですね。でも『ダライアスバースト アナザークロニクル』ではプロデューサーやディレクターと話を詰めるうちに、「包まれる感じ」という方向に行っちゃったので、何が鳴っているかよくわからない中に、声や効果音が浮かんでくる感じになっています。

——そういった「筐体ならではの音」をCD化するとすると、ご苦労も多かったのでは？

土屋 CDは基本的に別物だと考えているので、ゲームから「音楽という部分」を切り取っただけのものにはしていません。それはただの劣化なので。筐体に入れる前の段階に戻って、普通のスピーカーから楽しく聴けるように仕上げました。単純に音楽アルバムとして楽しんでいただけたらと思いますよ。

——今回は、ゲーム稼働からCD発売までかなりお時間がかかっておられますが、これはなぜでしょうか？

土屋 実のところ僕自身は、CDにすることを考えてなかったんですよ。そもそも僕はゲームの音楽を作っているときに、CDになる・



スペースインベーダー インフィニティゾーン —エヴォリュショナルセオリ—

■ ZUNATA RECORDS ■ 1枚組
■ 2800円（税込） ■ 2011年4月13日

iPhone/iPod touch版と、さらにそれを進化させたXbox 360 / PS3版を収録。「このCDに対する石田（礼輔）くんの思い入れの深さって言えば、なかったよね。ほんと『いつまでCDの作業してんだ！』って怒られちゃうくらいの勢いだった」（内田）「できあがったCDを本部長に渡したところ、次の日『車で聴いたらすごく良かったよ』って言ってもらえて（笑）、そこで成功を確信しました」（小塩）



『ダライアスバースト アナザークロニクル』は常に一番上のルート(A、D、Hゾーン)を進むとBGMがひとつなぎとなった壮大な「組曲 光導」となる

©TAITO CORPORATION 1986,2010 ALL RIGHTS RESERVED.

ならないを全然考えないんです。今回も内田さんに「これCDにしないの？」って言われて思い出したくらいで(笑)。

——PSP版『ダライアスバースト』の音楽に加え、アーケード版『ダライアスバースト アナザークロニクル』用に多数新曲を書き起こしておられますが、これは開発サイドの要求だったのでしょうか、それとも土屋さんからのご提案だったのでしょうか？

土屋 どちらかといえば、こちらからです。最初向こうから「1面のBGMは変えてほしい」という要請があって、僕としては全部変えたいくらいの勢いだったんですけど、やはりPSP版の曲を残さないといけない部分もあった。それでああいうバランスに落ち着きました。(全部変えたいと思ったのは)PSP版を一度やって、あの世界がより深く自分の中に入ってきたからというのが大きいです。PSP版を作っていた時はまだ手探り的な、自分ではしっくりいっていない部分もあったわけですが、出来上がったものをプレイして、作り手みんなの「想い」がどこにあるのか、さらによく見えてきたんですよ。

——PSP版では、まず音を作ってゲームを作るという流れだったそうですね。

土屋 曲先行と開発先行と、半々くらいだったんじゃないかな。

石川 開発側も「ダライアス」といえば曲が重要」と最初から認識していたので、「とにかく曲ができたらください。1面に関しては必

ず曲とステージの展開を合わせます。まだ制作していないステージに関しても、曲にあわせます」と約束してくれていたんです。開発の後半ではだいたい曲のほうが行先していました、曲を渡すとステージの展開が変わったなんていうことも、よくありましたね。こっちから何もお願いしなくても。

——それは『アナザークロニクル』でも同様だったのでしょうか？

土屋 ええ。PSP版を踏まえてのアーケードなんで。特に「組曲 光導」が流れるルート(※ステージ選択時、常に一番上のルートを選び続けると、ひと続きの組曲が出来上がる)に関しては、楽曲の存在を念頭においてステージを作ってくださいました。

——次は小塩さんを中心に、『スペースインベーダー インフィニティゾーン エヴォリューショナルセオリー』のお話を伺います。本作の聴きどころは、どのあたりでしょうか？
小塩 僕がどうこう言うより、ディレクターの石田(礼輔)さんが先日イベントでいいこと言っちゃったんで、それをそのままお借りしようと思うんですけど、これのキャッチコピーが「GAME MUSIC STRIKES BACK!」なんです。CD制作時に石田さんが「ぜひこれで行きたい」ということでつけたものなんですけど、それが本当にこのCDの中身を表していると思います。「今までのシューティング音楽とは全く違うものを作りたい」という気持ちを表現したもので、ゲームミュージック

アーケード版で新たに加わった「組曲 光導」など計11トラックを収録。PSP版とは音楽的な雰囲気もかなり変わっているように感じられるが、土屋氏いわく「個人的にはあまり差があるように思わないんですよ。PSP版で作られた音の世界の延長線上にあると考えています。ただ、Remiさんによる生声の歌が載ったことで、大きく変わって聴こえるところはあるかもしれませんね」とのこと。ちなみにジャケット中央の女性性はRemiさんではないそうだ。



ダライアスバースト アナザークロニクル オリジナルサウンドトラック

■ZUNTATA RECORDS ■1枚組
■1890円(税込) ■2011年6月22日発売

クの枠を超えた、ゲームミュージックの逆襲的な、ある意味アンチ・ゲームミュージックみたいなタイトルであると。僕は制作段階では、そこまで深く考えてなかったんですけど（笑）、そう言われればそうだなと。ゲーム音楽ではあるんですけど、ゲーム中だけではなくて、できるだけゲームから離れたところでも聴いてもらいたいなと思っていろいろなんです。そうすることで新しい発見があるようにと意識して作りましたから。たとえばクラブイベントでも何度か流させていたでいて、そういう場でもいけるなということを自分でも確信しましたし、実際CDのマスタリングも、クラブとかカーステレオ向けにチューニングしてあるんですよ。

——ジャケットひとつとっても、ゲームを離れて楽しめるような、眺めていて楽しいものになっていますよね。

小塩 この辺も石田さんのこだわりです。ずっと「CDを作りたい。作るんだったらデザインからやりたい」と仰っていて。じゃあ全部任せます、僕は最低限の情報が入っていればいいですってことで進めたら、仕様がほとんど無限なく広がっていった、しまいは「ペーじが足りない」となって（笑）。帯の裏側に設定資料が載ってますけど、最初はこれもブックレットに入るはずだったんですよ。そもそも「スペースインベーダーインフィニティジーン」自体もそうで、最初はもっとシンプルなゲームだったんですけど、話しあってい

るうちにどんどんいろんなものが入っていった、結果的にああいう形になったという。そういう面でも「インフィニティジーン」チームの特徴がよく表れたCDになっていると思います。

——『ドライアス』とは全然違う形で、タイトー・サウンドの現在がにじみ出た一枚なんですね。

小塩 「ドライアス」と「スペースインベーダー」は対照的ですよね。「ドライアス」には伝統がありますけど、「スペースインベーダー」にあるのは名前とキャラクターだけで、何をやらなきゃいけない・しちゃいけないというのはなくて。シリーズ作品は個々に独立しているんですね。だから「スペースインベーダー」の名に恥じないものをというようなプレッシャーはなくて、まったく新しいことにいろいろ挑戦して、自由に作れたかなと。

——具体的にはどのような挑戦を？

小塩 「インフィニティジーン」は、もともと携帯電話用だったので、効果音や曲をすべてFM音源で作っていたんですね。それが結構世界観に合っていたので、現在（Xbox 360/PS3）に至ってもまだ半分くらいの音がFM音源なんです。そういう「レトロな音源と最新の音源の融合」が、今回挑戦したというか、力を入れたところですね。このゲームでFM音源の使い方を覚えたとはいってもいいくらいです（笑）。携帯以降に追加した効果音も、あえてFM音源で作ったものが結構あり

ます。

——『スペースインベーダー』をモチーフに、『スペースインベーダーエクストリーム』『スペースインベーダー世界大戦』『スペースインベーダーインフィニティジーン』といういろいろ手がけてこられたわけですが……。

小塩 「世界大戦」なんて、そんなレアなゲームを（笑）。ついでにいうと、携帯で「インベーダークリック」とか「インベーダーキャッチー」というのがあって、その曲も全部僕が作ってます。最近の「スペースインベーダー」関係は、ラインの関係でできなかった「スペースインベーダーゲットイブン」（Wiiウェア）以外、全部僕がやっていますね。

——おっと、そうなんですか。では「エクストリーム」と「インフィニティジーン」に話を絞りましょう。この二つのサウンドは、どういったところで差別化を図っておられますか？

小塩 二つに共通しているのは、とにかく「クール」っていうことです。『スペースインベーダー』の「シンブルさ」を「クール」と解釈しています。プレイしていかっこよく感じられるゲームであると。違いはどこかというと、「エクストリーム」は非常にピンポイントなんです。純粋に「スペースインベーダー」を踏襲していて、最初は左右にしか動けないし、弾も一発しか出ないんですけど、上手にプレイしていくとどんどん盛り上がっていく。だから曲も最初はシンブルなところ

石川氏の効果音歴は20年以上。手がけたタイトルは膨大な数に及ぶ。その中には「まったく話題にならないけど、実は自信作」というものもあるようだ。「最近だと、WiiとXboxの配信専用に出た新しい『パズルポブル』ですね。作曲は渡部（恭久）さんです。『パズルポブル』といえばファンシーでコミカルな印象がありますけど、この新作は割とクリアでキラキラしたイメージだったので、今までのシリーズとはまったく違う、かなり大人っぽい色づけをしてあるんです。個人的にはすごく気に入っています」（石川）

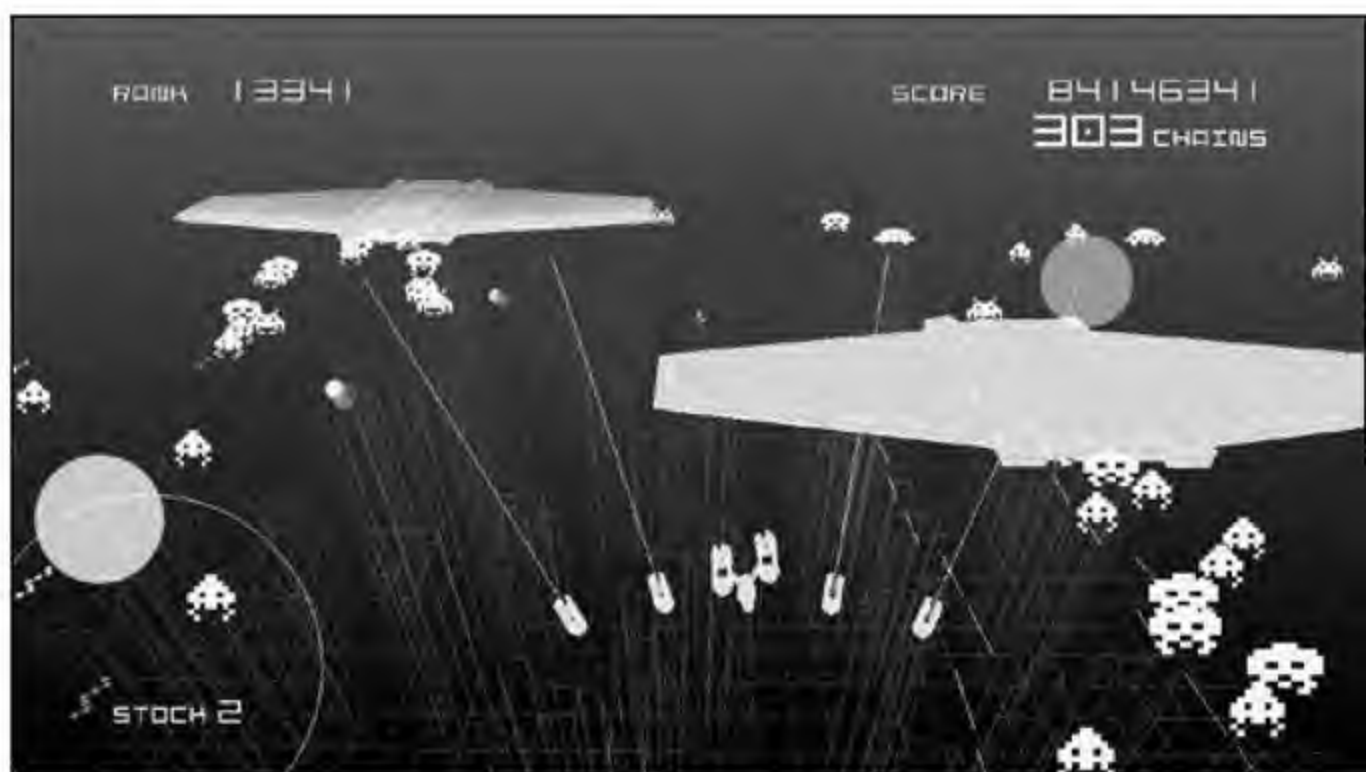


【おまけ】
石川氏の隠れフェイヴァリット
パズルポブル Wii
(Wiiウェア)
© BAITO CORPORATION 1994, 2009 ALL RIGHTS RESERVED.
パズルポブル Live!
(Xbox LIVEアーケード)
© BAITO CORPORATION 1994, 2009 ALL RIGHTS RESERVED.

ZUNTATAメンバーインタビュー

シューティングゲームが進化していく過程そのものをゲーム化した野心作『スペースインベーダー インフィニティジーン』。対応プラットフォームも携帯電話からiPhone、さらにPS3/Xbox 360へと進化を続けている。ディレクターの石田氏は無類のテクノ好き。「『ファミ通』掲載時、『シューティングのほかにもうひとつサブジャンルを付けられるんですけど、何にしますか?』って聞かれて、石田さん『テクノ』って答えちゃったんですよ(笑)。僕はそれ全然知らなくて、(掲載誌を見て)『これ誤植じゃないの?』って驚いちゃいました。そんなわけで、音楽だけじゃなくてゲームのジャンルもテクノです」(小塩)

©TAITO CORPORATION, 1978, 2010
©2010 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.



から始めてだんだん煽って、最終的に「インベーダーガール」に行き着くと。とにかく煽る、ある意味正統派な作りなんです。『インフィニティジーン』は逆に、完全にストイック路線です。こっちは「ゲームの進化」が主題になっていて、(プレイヤーには)それに集中してほしい。だからBGMはあまり主張せずに、ストイックでミニマルな感じに終始させています。そこが大きな違いですね。『エクストリーム』がクラブでいうところのレイブだとすれば、『インフィニティジーン』はテクノですね。

——ではそろそろ締めくくりに。皆さんの考える「ZUNTATAらしさ」とは何でしょうか?
内田 「いつも最高のものを作っていきたい」というのが、昔から変わらないZUNTATAマインドです。常に新しいものを取り込んで、攻めの姿勢をとり続けていくことが、ZUNTATAに課せられた命題だと思っています。

石川 ZUNTATAは音を作るだけじゃなく、さらに主張をする集団といえますか……。曲を作って、アルバムにして、それを知らしめていくところまで、クリエイター自身がアクションを起こしていく。それによってZUNTATAというものが形作られていると思うんですよ。そこは昔からそうだし、今後も大事にしていきたいところですね。

小塩 僕はまだ入社7年目くらいで、伝統的なZUNTATAらしさについては正直よくわからないところもあるんですけど、僕が考える

「らしさ」っていうのは、曲や効果音を作るだけじゃなくて、ゲームのサウンドをデザインしていくところですね。「サウンド的に何ができるか」とか「サウンドから見えてこしたほうがいいんじゃないか」ということを、半分企画者みたいな形で提案して、ゲームの制作に積極的に絡んでいくことができるという。それをやってこそ、先輩方に恥じないクオリティの音が作れるのかなと。

土屋 僕も(伝統の部分では)よくわからないといえはわからないんですけど、ただ僕がやろうとしていることと、タイトルがこれまでにやってきたことと、割と似ているところがあるかなと思っていて。それは僕や小塩君がかかわってきたゲームなりアルバムなり、結果として出ているものでわかっていただけたかなと思うんですけど。保守か革新かといえば、間違いなく革新の側にいるのがZUNTATAですね。

石川 そうだ、最後に。「ZUNTATA最近やっ」と動き始めたな「なんてことを、ファンの皆さんによく言われるんです(苦笑)。「シューティングをやっている」と何もやってないように思われてしまうのはどうなの」って、すごく主張したい! 僕らはいろんなゲームの音をやっている、その中のひとつがシューティングなんです。探せばそれ以外にも、面白い音をいろいろ見つけてもらえと思っていますよ。——この機にあえてZUNTATAのもっと奥深いところまでチェックしたいですね!

【コラム】ドライアス・サウンドの未来像

『ドライアス』の音楽は、初代から『アナザークロニクル』に至るまで、ひとところにとどまることなく、常に進化し続けてきた。今後もいい意味でリスナーの予想を裏切りながら、誰も聴いたことのない地平を切り開いてくれることだろう。さて、次なる『ドライアス』があるとすれば、土屋氏はどのようなサウンドを目指していくのだろうか? 「いろんなアイデアがあることにはあるんですけど、それはゲームがあ

ってことなので。ゲームの画面とか、作る人の言葉とか、教えてくれる、ひらめかせてくれるんですよ。「こういうふうな音にしたら合うだろう」というイメージを。それが許すなら……という話になるんですけど、これまでゴツイ音が多かったので、今度はどシンプルでスカスカなのをやりたいです(笑)」(土屋) スカスカなドライアス!? 確かにこれは予想不可能だ……!



進化を続けた『スペースインベーダー』の33年を振り返る

©TAITO CORP 1978, 2011

Text= 富島宏樹(フリーライター)

時代とともに変貌する スペースインベーダーたち

今年で誕生から33年となる『スペースインベーダー』は時代に合わせ、さまざまな進化を見せてきた。

まず最初に試みられたのは、パワーアップ要素の追加。1985年の『リターンオブザインベーダー』(アーケード)では「フレクター」と呼ばれるアイテムが出現し、これを取ることで連射をはじめとするビーム砲の強化ができた。

1990年『マジエスティック・トゥエルブ』(アーケード)で採用さ

れたのは、『ダライアス』をほうつつとさせるゾーン選択形式。豊富なスペースインベーダーやUFOの種類、ボス戦の導入なども相まって、シリーズは何度でも遊び込めるだけのポリウムを獲得した。

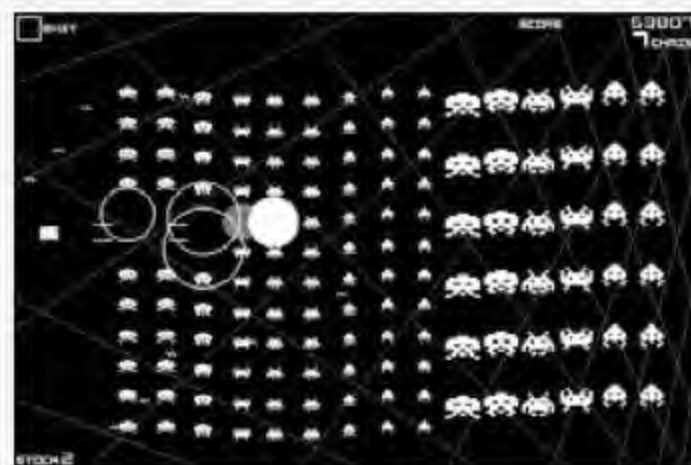
またタイトーを代表する作品のひとつだけあり、他作品とのコラボレーションも進化の過程で増加。その萌芽は『バブルボブル』『奇々怪界』などタイトー作品にキャラクターを置き換えた『スペースインベーダーDX』(アーケード)のパロディモードから見られる。続く1995年の『あつかんべえだあ〜』(アーケード)では、コミカルで何でもありな雰囲気なのをいいことに『ダライアス』のシルバーホークや、ボスキャラまでもがゲスト出演した。

システムの進化がより進んでいったのは、家庭用ゲームというステータスでだった。『マジエスティック・トゥエルブ』と近い時期に登場した『スペースインベーダーズ 復活の日』(PCエンジン)は、ゲームのテンポアップによって緊張感よりもスピード感重視の作品に仕上げられている。ほかに、同じ敵を連続して倒すとスペシャルショットが放てる要素を導入した『スペースインベー

ーEX』(ゲームボーイアドバンス)など、『スペースインベーダー』をシステムの面から新解釈した作品が家庭用ではいくつも見られた。

これらの試みは『スペースインベーダー エクストリーム』(DS、PSP、Xbox 360)でついに大輪の花を咲かす。『スペースインベーダー』のイメージを覆すハイテンポな展開、同種の敵を効率よく撃つていくことが求められるシステムなどは、決して突然変異で生まれたものではなかったのだ。過去作品の良さを踏襲し、さらに音とビジュアルとゲームがリンクする気持ちよさという新要素を盛り込んだ本作は、続編も発売されるほどの高評価を受ける。

ここ最近では「スペースインベーダー 固定画面」という伝統すら、まさしく進化がテーマの『スペースインベーダー インフィニティ』(携帯アプリ、iPhone、Xbox 360、PSS3)で覆されている。自機も敵も激しい攻撃を行うこの作品は、ゲームとしては現在のシューティングゲームそのもの。しかし一方でスペースインベーダーたちの姿は変わらず、シリーズの血脈を確かに感じさせる。『ダライアス』『レイフォース』などタイトー往年の



最新作『スペースインベーダー インフィニティ』。シューティングというジャンルそのものの進化も感じ取れる作品で、さすがジャンルの礎を築いたシリーズだ。写真はiPhone版のアップデートで追加された横画面(!)モード

名作からの自機の参戦に、『あつかんべえだあ〜』で見られたコラボレーションを思い起こした人もいるだろう。ここでもまた、進化はつながっていたのだ。

この先も10年、20年と、時代に合わせた『スペースインベーダー』が見られることだろう。いつの日か、スペースインベーダー側となって地球侵略を行う『スペースインベーダー ゲットイヴン』(Wiiウェア)の逆転の発想や、3D視点でスペースインベーダーを撃退する『スペースインベーダー バーチアルコレクション』(バーチャルボーイ)など、変わり種たちの思想も生かされる時が来る……のか?

素晴らしき シューティングの 世界観。

◎ 今回のテーマ ◎

和の世界観

～生身で空を飛ぶルーツ～

Text= 卯月鮎 (フリーライター)

眉間からレーザービーム！

システムではなく、世界観の側面からシューティングゲームの可能性をさぐっていきましょう。今回は和の世界観、中でも生身で空を飛ぶ方々に焦点を当ててみたい。

空を舞台にしたゲームの場合、ある程度、戦闘機や飛行機など乗り物が必要とするが、和の世界観ならば、比較的その制約から抜け出すことが容易だ。というのも、仏教や道教では空を飛ぶ能力が修行の成果のひとつとして位置づけられているから。仏教には、仏なら身につけている「六神通」と呼ばれる神通力があり、そのうちのひとつ「神足通」（神境通とも）が、自在に飛行する能力にあたる。阿弥陀如来への帰依を説く「無量寿経」にも、「百千億・百万の仏国

土を飛び越えて行く」と表現されている。つまりは、たいがいの仏様はシューティングゲームの主役、ビツクバイパー的な立ち位置を取れるのだ。しかも、仏様は眉間の真ん中にある「白毫」から光を放つ。これはレーザービームに相当する……か。さて、忍者ともかわりが深い密教の世界でも、生身の人間が空を飛んだという伝承がある。「日本霊異記」には、のちに修験道の開祖として崇められた役行者が「五色の雲にかかりて、沖虚の外に飛び」たいと願い、孔雀明王の呪法を修得した話が記されている。その後、役行者は「天皇を傾けむとす」という冤罪で伊豆大島へ流刑になるが、夜な夜な空を飛んでは富士山に修行に行ったそう。刑が流刑でよかったかは、はなはだ疑問だが。

ふくらはぎは秘密兵器

少し範囲を広げて、東洋というところならば、道教の神仙思想に基づく仙人のなり方マニュアル「抱朴子」もシューティングゲームの世界観の元ネタに向いている。

「躡（つ）に乗る術を会得すれば、山河にかかわらず天下を思うままに飛んで歩ける。……もし千里を行こうと思えば、一時（二時間）の間、思いを凝らすこと。もし昼夜十二時思いを凝らせば、一日一夜で一萬二千里飛べる。しかしこの距離以上は飛べない。これ以上飛ぶには、改めて前と同様に思いを凝らす必要がある」

「躡」とは、足を高く上げるという意味のようだ。躡には「龍躡、虎躡、鹿躡」の3種類あり、その中で一番飛行性能が高く、千里を越えられるのが龍躡だということ。といっても無限ではなく、時間制限というか、燃料ゲージ的な制約があるのがゲームー心をくすぐる。また、この術を達成するためには、ニラやニンク、獣の肉を1年は断たねばならない。敵が弾の代わりにニラやニンクを撃つというゲーム性も考えられるが、下手をすると『ツインビー』になる

ので要注意だ。

最後は仙人つながりで、もうひとつ。こちらは日本のエピソード。大和の国で仙術を修行し、空を飛べるようになった久米仙人。だが、川のほとりで洗濯をしていた若い娘の白いくらはぎを見て、心がけがれて落ちてしまう……。江戸時代には久米仙人はかなり有名な仙人だったようで、「腰ぬけと久米をあざける仙仲間」など、当時人気の川柳本にもよく登場する。この話をゲーム化したら、お色気攻撃をかわす18禁シューティングになったりするかも。ちなみに、墜落した久米仙人はこのふくらはぎ娘と結婚したとか。めでたしめでたし。



©2010,2011 CAVE CO., LTD.

写真はケイブの『赤い刀 真』のワンシーン。ミラリと忍者の華麗なる融合が図られている。忍者や天狗についてもいろいろと面白い話があるが、それはまたいつかに

参考文献

- ・中村元、早島鏡正、紀野一義訳註「浄土三部経（上）無量寿経」岩波文庫、1990年
- ・葛洪、本田清訳註「抱朴子 内篇」東洋文庫、1990年
- ・小泉道校注「日本霊異記 新潮日本古典集成」新潮社、1984年

か つて隆盛を誇り、ビデオゲーム産業の礎を築いたと言っても過言ではないシューティングゲーム、しかしながら、現在はシューティングゲームは残念ながら、ゲームセンターの中心的ジャンルとは言えない状況にあります。どうすれば再びシューティングゲームが活況を取り戻せるだろうか？ その可能性を、さまざまな角度から考えてみましょう。

ゲームの歴史から未来を考える シューティング 考現学

Text= 市川幹人(マインドウェア)

Profile

1971年東京生まれ。1987年に高校2年生にしてM.N.M Softwareを創立。1991年に20歳になったことでM.N.M Softwareを法人化。1995年に社名をマインドウェアに変更。これまでに50本以上のゲームソフトのプロデュース、ディレクション、ゲームデザイン、プログラムを担当。シューティングゲームとしては日本で初めて視点切り替え機能を実装した『スターウォーズ アタックオンザデススター』(X68000)、『スタートレダー』(X68000)、現在も中古ゲームソフト店で1万円以上の値段が付くことも珍しくない『スラップファイトMD』(メガドライブ)を手がけた。近年では『カタチのゲーム まるぼうしかく』(Wiiウェア/任天堂)、『燃やすパズル フレイムテイル』(DSiウェア/任天堂)の監督、ゲームデザイン、プログラムを担当。

はじめに

「スペースインベーダー」登場から20年以上が経過した現在、シューティングゲームを取り囲む状況が大きく変わりました。今回はシューティングゲームを取り囲む環境の変化について振り返ってみましょう。

この環境の変化を正しく理解すること、どうすればシューティングゲームが再び活況を取り戻せるのか？ ということが消去法的に導き出されていく面があると思います。

シューティングゲームの 成り立ち

日本のビデオゲーム業界、特にアーケードのビデオゲーム業界はインベーダーブームによって本格的に立ち上がり、「産業」と呼べる規模になりました。

この「スペースインベーダー」、これが日本ではシューティングゲームの影響力的に元祖と言えるでしょう。

このインベーダーブームがやってきた時にゲームセンターという場所は「不良のたまり場」と言われ、ゲームセンターに行ってる人は「不良予備軍」と見られ、いわゆるPTAのおばちゃんと呼ばれる人たちからは「将来の負け組」という視線で見られていました。

しかし、そんな「将来の負け組」と見られるレベルの人たちにも面白さがわかるくらいシンプルで本能に訴えかけるものがあつたからこそ、当時小学生だった人も相当な人数は怖いながらもなけなしの小遣いで遊び、営業マンと思われし背広姿のサラリーマンも昼間から百円玉を積み上げ遊んでいました。また、設置場所もゲームセンターに限らず、喫茶店にボーリング場、はたまた銭湯に

隣接して設けられているコインランドリーにまで設置される状況になったのです。

この「スペースインベーダー」は、それまでのビデオゲームとは大きな違いがありました。戦略性・攻撃性があつたのはもちろんですが、「攻撃本能を満たす」という人の本能的欲求に応えていた事が決定的でした。

シューティングゲームとは読んで字のごとく「撃つゲーム」なので「撃つ事」によって「人の本能である攻撃本能を満たす」ゲームなのです。

また、「宇宙から攻めてきた○○国から守る」であるとか「○○国に上陸」とか「○○国のエースパイロット」というような、聞いた段階で何をやるのか？ が一目瞭然なことも、本能に訴えかけるには適していたと思います。

さらにこの「攻撃本能を満たす」、「撃つ破壊」ということは日常生活では許されません。この普段許されないことが、自身が正義であるという設定の下に「普段は許されない破壊行為がここでは激しく推奨される」事になるので非日常が有り、ほかに同じような体験ができないので多くの人が夢中になりました。

■表A アーケードシューティングにおける新規アイデアの登場年表

タイトル (デベロッパー開発/発売年)	注目点
①スペースインベーダー (タイトー/1978)	シューティングゲームの開祖。このゲームからビデオゲームは産業と言えるレベルに急成長した。
②ギャラクシアン (ナムコ/1978)	編隊を組んだ敵が弾を撃つのみではなく、積極的にプレイヤーに向かって襲ってくる。多くのメーカーがインベーダーのコピーや亜流を作った中、誰の目に見ても明らかに違いがわかるアイデア、ハードウェア的にはいわゆるスプライトを最初に投入していた事からも後のナムコの躍進を予見させるゲームだった。
③ムーンクレスタ (日本物産/1980)	初めてドッキングを採用し、連射が可能となったシューティングゲーム。ドッキングすることで攻撃力は向上するが、当たり判定も大きくなるリスクをプレイヤーは負うことになる事がリスクマネジメント要素となり、誰にでもわかる形で戦略性と爽快さを両立させている。ハードウェアはギャラクシアンの流用、ロムのみの交換で動作した。
④ディフェンダー (ウィリアムズ/1980)	史上初の横スクロールシューティング。ゲームデザインもさることながら、プログラム技術としても斬新で内部はOSのような造り、日本のあらゆるメーカーの研究対象になった。
⑤ギャラガ (ナムコ/1981)	『スペースインベーダー』以降、固定画面シューティングの定番だった編隊は最初は組まれておらず、編隊が組まれるところからステージが始まることで、編隊組み→編隊完成→敵襲撃というステージの中に流れやストーリーを感じさせる展開となった。また、敵が一切攻撃してこないチャレンジングステージ、合体して双発で弾を発射できるデュアルファイター等さまざまなアイデアが盛り込まれた。 非常に長い間ゲームセンターの第一線で活躍したゲームであり、発売から約15年が経過した95年にも業界紙のインカムランキングのトップ10に顔を出すことがあるほどの長寿作。『あらゆる人が遊べるゲーム』のさまざまな条件を兼ね備えたゲームと言える。
⑥ボスコニアン (ナムコ/1981)	初の全方向スクロールシューティング。このゲームが初ではないが、ゲームの雰囲気やマッチした音声合成、敵はステーション以外は弾を撃たない等、様々なアイデアが持ち込まれていた。ナムコのゲームとして初めてコンティニューが採用された。
⑦ゼビウス (ナムコ/1983)	以降の全てのゲームに様々な影響を与えたゲーム。空中物と地上物を打ち分ける初めてのゲーム。後半ステージではかなりの上級者でも手を焼く難易度であるが画面上の敵弾の数は50に遠く及ばず地上物を狙い撃たせる事で自機に制約をつけることで上手にインフレを抑制しつつ難易度をまとめている。 中盤に登場するこれまでのゲームにはない巨大要塞アンドアジェネシス、隠しキャラクターのソルやスペシャルフラッグには神秘性と同時にゲーム展開が圧倒的に有利になり、この存在を知っていることで長く遊べることでプレイ毎にお金を入れて遊ぶアーケードゲームにおいて『お得感』も演出した。この隠しキャラは後のあらゆるゲームに採用された。
⑧スターフォース (テカン/1984)	初の地上、空中物を1つのショットで撃てるゲーム。 作者の上田和敏氏は『ゼビウス』をパクリと命令されて開発がスタートした経緯があるが、本人は「パクリだけはいやだ!」と強い意志を持ち、オリジナリティあふれる作品となった。 この当時のシューティングゲームの中では珍しいエブリエクステンドではなく、得点で残機が増えるのは(0回~3回)のみ、以降はマジックというキャラクターに弾を4発当てることでケラというキャラクターに変わり残機が1つ増える。 『スターフォース』といわず、氏の作品にはエブリエクステンドの作品は少なく、『Mr.Do!』ではEXTRAの文字をそろえて1up、『ソロモンの鍵』では妖精を10人獲得すると1up等、スコア以外の条件で残機が増える作品ばかりです。
⑨タイガーヘリ (東亜プラン/1985)	初の広範囲攻撃兼緊急回避攻撃を可能にする「ボンバー」を実装したシューティングゲーム。このスタイルは翌年発売され大ヒットを飛ばした『飛翔餃』により決定的に確立され、後の東亜プランのシューティングの定番形となった。 他社からも数多くこの形のゲームが現在にもわたり発表されているがその元祖と言える。
⑩グラディウス (コナミ/1985)	より高度なパワーアップシステム、獲得すると即時発動かつ決められたパワーアップを行うのではなく、パワーアップカプセルを獲得することでパワーアップゲージが進み、プレイヤーが好みのパワーアップを選択するという新方式を採用。 また、オプションの存在は当時のシューティングゲームの中で最も大きい面積をプレイヤーの攻撃で覆い尽くせるというダイナミクスがあり、後のシューティングゲームに大きな影響を与えた。

※「デベロッパー開発」はすべて発売当時の名称。株式会社等は省略し、いわゆるブランド名で表記されています。
※より細かいレベルではここに掲載したほかにも新規アイデアが初めて投入されたゲームがあるかもしれませんが、「大雑把なレベル」「誰でも理解できるレベル」という事に重点を置いているのでこのようなリストとなっています。

アーケード全盛期におけるシューティングゲームの流れ

表A『アーケードシューティングにおける新規アイディアの登場年数』
のように「スペースインベーダー」以降、シューティングゲームも毎年エポックメイキングなアイディアが登場し、多くのプレイヤーを魅了してきました。

シューティングゲームというのは戦略性ももちろん重要ですが、基本的には「人の攻撃本能を満たす！」ことで存在しているジャンルゆえ、作戦性の要素も単刀直入に伝わる必要があります。「グラディウス」以降、この「攻撃本能を満たす新しいアイディア」がほとんど登場しませんでした。

80年代中盤はそれでも家庭用ゲームの爆発的普及があつてビデオゲーム人口も飛躍的に増えたので、この問題は露呈しませんでした。新たにビデオゲームを遊ぶ人には目の前にある新作のゲームのすべてが非常に目新しく映る上、少々過去の作品まで新鮮に見えるので新しいアイディアの投入が行われなくても全く問題なかったのです。

加えてハードウェアの進歩も大き

かったと言えます。

アーケードゲーム機でもCPUが8bit主流から16bit主流となり、容量は大きくなり、グラフィックは飛躍的に綺麗になりました。

家庭用ゲーム機では1キャラクターあたり3色の表示能力だったファミコンが圧倒的シェアを獲得していましたが、1987年にはパソコンメーカーとしては当時国内最大手のNECがPCエンジン、1988年にはセガがアーケードゲーム顔負けの表示能力を有するメガドライブを発売。家庭用ゲーム機のグラフィック性能は大幅に向上しました。

実際にメガドライブとほぼ同じ性能のSystem C/CSというアーケード基板が存在し、当時セガ社内でも「メガドラ基板」と呼ばれていました。一方PCエンジンでは発売から間もなく当時アイレムのヒット作だった『R-TYPE』が発売され、このことから家庭用ゲーム機の性能がアーケードゲーム機に迫ってきたと言えます。

消費者の多くはゲームを遊ぶ前に買うか否かを決定するので、グラフィックが綺麗になるということはそれだけで購買欲を高める事が可能です。ハードウェアの進歩によりグラ

フィックに物を言わせる事に力点が置かれ、エポックメイキングなアイディアが登場しなくなってきました。

容量についてもこれは同じ事が言えるでしょう。80年代中盤以降、家庭用ゲームではメガロム(1Mビット以上の容量を持つロムが登場)が使われ始め、広告のたぐいやゲーム雑誌でもロムの容量が記されるようになりました。時期は90年になりましたが、SNKから発売されたNEO GEOはアーケードゲームとしては初と思われる、すべてのゲームの容量明記がされ、1992年に登場した『竜虎の拳』以降は「100メガショック」というキャッチコピーまで登場し、容量の大きさを前面に押し出すようになりました。この容量は数字で表記されるため、買う前にはゲームのお買い得感をPRするには絶好の材料でした。特にグラフィックの美しさは見る人の好みに依存する面があるので、どれだけ綺麗なグラフィックで有ってもすべての人が喜ぶとは限りません。しかし、容量に関しては数字一つで表せるので見る人の感性に左右されることなくお買い得感を伝えることができるので、たいへん強力な宣伝材料になりました。

エポックメイキングなアイディアが登場しなくなってきた理由はグラフィックや容量に依存したことなく、以下のような理由があります。

①容量が増え、開発費が高騰することで新しいアイディアが「リスク」と感じ取られ、新しいアイディアに向かわない。これはまたあまりにも短い時間でゲーム開発が行われる業界となり、大きなお金が動くように



※写真出典…【写真右】株式会社ナムコ(現・バンダイナムコゲームス) チラシ・1986年
【写真左】株式会社SNK(現・SNKプレイモア) 広告・1990年

なった結果、娯楽産業の本質がわからない経営者とサラリーマンクリエイターが増え、「リスク管理」リスクを一切とらない」という人が増えすぎた事も大きく関係します。

日本人はもともと農耕民族のうえに初等教育から、大成功する教育よりも問題を起ささない教育を施されてきた人が大多数を占めている事も大いに関係があります。

ゲーム開発というのは極めて投機性が高いビジネスですが、日本人は世界的に見て投資、投機に向いていないとは言えず、欧米から「主体性のない日本の投資家」と馬鹿にされ、世界のトップ50に入るファンドマネージャーが日本人にいない事からも「リスク管理が下手」な人種と言えるかもしれません。

②ハードウェアのグラフィック、容量の進歩により、グラフィックを綺麗にして規模を大きくしたゲームを、お客さんが喜んでいた時間があまりにも長かった。

プレイヤーは好きなゲームにお金を入れて遊んだり、買う、まさに「お客様」なのですが、作り手は常に未来の状況を考えていなければならぬ。その中でグラフィックを綺麗にし、規模を大きくすることで喜んで

もらえる時間があまりにも長く続いた事で、新規アイデアを考える人の必要性が業界から減ってしまった。

③ビデオゲーム人口が増え、業界が確立されてきたことでファンが多く制作現場に入ってきた。

私はビデオゲーム以外にもさまざまな開発現場、制作現場を見てきたが、日本のゲーム業界ほど「ファンのまま」の人が多い業界はほかにないと感じています。何しろ、「ファンのまま」な人たちがゲームを作るわけですから、そこには「新しいアイデア」はあまり必要ないのでしょう。もちろん定番商品というのはマーケットを支える大きな柱なので、全面否定はしませんが、バランスとして「私の創った新作を見てくれ！」というタイプの人よりも「ファンのままの人が作ったあれがこうなったやつ」で説明のつくゲームが多く増産されてしまっています。

シューティングゲームに限った事ではないのですが、80年代後半から、「量的変化のみのゲーム」のファンの人が「これぞゲーム！」と感じ開発者になる人も多く、これがスパイラルになってしまい、今ではさらにこれが何世代か経過してしまったのでより重症と言えます。

シューティングゲームが全盛だった黎明期と現在の違い

シューティングゲームが全盛だったビデオゲーム黎明期と現在のビデオゲーム成熟期との違いを別表にまとめました。

シューティングゲームはビデオゲームに含まれ、ビデオゲームは遊びの中に含まれ、遊びは娯楽の中に含まれます。娯楽は余暇の時間に行われ、総収入から生活必要費を引いた「過分所得」のお金で実現されるので、社会全体の中でシューティングゲーム、特にアーケードシューティングゲームがどういう状況にあるのかを理解すると、シューティングゲームの衰退が、必ずしもシューティングゲーム自体の問題ではなく、シューティングゲームを取り巻く社会環境全体の流れの中で起きている事が理解できると思います。

シューティングゲーム全盛期に比べ、世の中の娯楽は増え、ゲームを遊べる環境は増え、ビデオゲームのジャンルも増えました。つまり、相対的にアーケードのシューティングゲーム自体がビデオゲームの他のジャンルに打ち勝ち、ゲームセンターが他のゲームを遊べる環境に打ち勝ち、

ビデオゲームが他の娯楽に打ち勝てないと、厳しい状況であるわけです。大雑把には表D【黎明期と今】に記したとおりなのですが、これからこのひとつひとつについて詳細を記します。現在のシューティングゲームの置かれた立場が、「ビデオゲームは全体的に盛り上がりつつあるが、シューティングゲームはこの盛り上がり恩恵を享受できていない」状況であることがわかったと思います。

社会の中のシューティングゲーム

ビデオゲーム黎明期と今では娯楽の種類が大幅に増え、娯楽業界の中のシェアの奪い合いは大幅に激しくなりました。娯楽が増えた主な理由は、以下の2点により需要も供給も増えました。

- ①日本のGDPが増え、余暇に費やせるお金が発生したことで需要がある。
- ②第三次産業の人口が増えた。サービス業が増えたため、必然的に娯楽産業に従事する人口が増えるので娯楽が多く供給される。

第三次産業の人口が増えた理由は、文明の進歩によりオートメーション化が行われたことです。

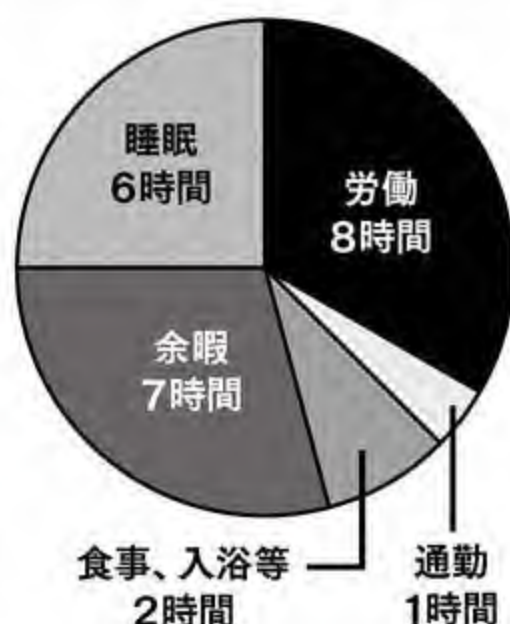
少ない人数で第一次産業、第二次

■表B 人の生活時間とゲーム

※社会人の一日の平均的と思われる時間の割り振り構成。この余暇の時間が様々な娯楽や勉強のたぐいに割り当てられる時間。

※「通勤時間」は2009年11月20日に不動産総合情報サービスのアットホームが調査結果を発表したもの。

現実の平均通勤時間は60分、理想の平均時間は34分、限界と考えられる通勤時間は88分だった。



産業で行う仕事をこなせるようになった結果、第一次産業、第二次産業に必要な人口比率が減りました。しかし、人口が大幅に減ったわけではないうえ、この第一次産業、第二次産業で不要となった人たちは生涯働かなくても食べていけるわけではないので、何かしらの仕事をする必要があります。結果的に第三次産業に従事する人は増えていきました。「スペースインベーダー」が登場したのが1978年、当時の娯楽の種類の中でビデオゲームという新しい

娯楽が生まれ、他の娯楽と競争していました。この中で前述のとおり、シューティングゲームは数々の新アイデアを投入し、ビデオゲーム内のみならず、他の娯楽と比較しても十分に張り合える進化をしていました。しかし、1985年頃から量的には変化していても新たなアイデアがほとんど登場しなかった事で状況は変わります。いつでも時代を切り開いているのはあらゆる娯楽産業において「エポックメイキングなアイデア」なのですが、これがシューティングゲームにおいては登場しなかった中、第三次産業に従事する人が増えたことにより娯楽産業に従事する人も必然的に増え、娯楽の種類が増え競争相手が増えてしまいました。競争相手が増えるという事は、今までどおりの進化を続けていても他の競争相手が増える事で相対的には地盤沈下してしまいます。ただ、世の中の景気が良く、あらゆる娯楽が伸び盛りだったこともあり、当時は問題視されませんでした。本来、ゲームメーカーの経営者にとっての一つのジャンルが将来的に暗い見通しになるということは危惧

すべき状況なのですが、経営者の仕事というのは、会社が全体として未来が上向きなのか下向きなのか、で判断することが重要なので、アーケードゲームの中のシューティングゲームというジャンルの未来が少々危惧する状況にあってもこれが重要視されることはあまりなかったように思います。その主な理由は以下のとおりです。

- ①ファミコンブーム以降、これまで業務用専門だったゲームメーカーに業務用以上の収益の家庭用ゲーム用ソフトウェアの売上が有り、収益的には大幅に上昇していたので問題なかった。
- ②家庭用ゲーム用のソフトウェアの売上があまりにも大きかったのでビジネスモデルがアーケードゲーム中心から家庭用ゲーム中心になったメーカーが多かった。

このブームにより産業となった事でゲーム業界で働く人口は増え、多くの新しいアイデアが登場してきました。

第三次産業に従事する人の割合が増え、多くの娯楽がどんどん登場する。多くの娯楽が生存競争の中でどんどん洗練されていったのに対し、1985年以降のアーケードビデオ

ゲームのシューティングゲームはグラフィック、容量の進化ばかりで他の娯楽の進化速度と対等以上に渡り合える進化はしませんでした。

表B【人の生活時間とゲーム】に

記しましたが、24時間のうち、個人差はありますがだいたい7時間くらいが余暇になります。この余暇の間を他の娯楽やビデオゲームの中で他のジャンルと奪い合いをしていく事になります。

以前よりも娯楽が増えたということとは、ビデオゲームが爆発的普及をした頃よりも、余暇の時間の中にビデオゲーム以外の娯楽の占有率が増えます。また、娯楽の種類が増え、ゲームのジャンル、タイトル数が増えるという事は、この娯楽やゲームのうちのどれを選ぶのか？ という「余暇利用選定時間」が発生し「娯楽業界が盛り上がりつつある感じがするけれども必ずしもそこにお金落ちているのかわからない」という状況も発生しているのが実情です。

これは、特にインターネット普及以降はより顕著になりました。ゲームについてもゲームのニュース情報サイトは多数存在し、余暇に何か習いごとをする人のために「ケイコとマナブ」といった情報誌(WEBも

併設)も活況を呈しており、産業と なっています。こういった側面から も「余暇利用選定時間」は余暇の時 間の中に含まれるので実質的に余暇 として行動する時間はさらに減って きます。

ビデオゲームの中でも アーケード用ゲームは大変

ゲーム業界の中を見ると、ビデオ ゲームが遊べる環境というのは、以 下の4種類でした。ここでの順番は 筆者が想定する触れることができた 人口順です。

- ①ゲームセンターにあるビデオゲーム。
- ②『ポン』やブロックくずしやその アレンジ。若干のレベルセレクトは あっても1機種1ゲーム。家庭用。
- ③ATARI 2600。家庭用、日本では ごく少数。

1977年にソフトウェアが書き 込まれたカートリッジによってゲー ムソフトを供給するビジネスモデル のゲーム機。この後のファミコン以 降のすべてのゲーム機の流れはここ にあること、海外では国内ではごく 少数しか売れなかったものの海外で は3000万台以上売れたというこ とがあり、あえてここに追加してあ ります。

④パソコン用のゲームソフト

APPLE社によるAPPLE II が1977年の発売、国内でのパソ コンブームの立役者となったPC-8001 は1979年9月28日

また、ファミコン登場以前という こともあり、家庭用ビデオゲームの 普及率はとても高いとは言えない状 況でした。

一方、現状のビデオゲームが遊べ る環境というのは以下のようになり ました。

特に、無料で遊べるゲーム、1本 のゲームソフトの購入単価が500 円以下のゲームが多く登場してきた 事は、アーケードビデオゲームのマ ーケットがいよいよ厳しくなってい くように作用しています。

⑤ソーシャルネット

2009年、Facebookやmixiで登 場。国内大手では携帯電話のモバゲ ーが代表的。アイテムのたぐいで課 金を知らずに遊び込み、莫大な金額 を請求され問題となることがある。 主に友人同士の非リアルタイムでの 協力、妨害ができるものが多い。

近年、このソーシャルネット用の ゲームでは単体のタイトルでのアク テイブプレイヤーが1000万人を

超えるゲームまで登場しており、今 後産業構造に大きな影響を与えそ う です。

⑥携帯電話用

2001年、NTT DoCoMoのnova- 533の登場とともにiアプリの名称 で登場。筆者はこの頃から携帯電話 が電話機としてのみでなく、携帯で きる電話機能付きコンピュータへと 姿を変える大きな一歩とみています。

携帯電話用のゲームソフトは有料 のものでも極めて値段が安く、以降 のゲーム業界への価格破壊の先陣と なってしまいました。

⑦ブラウザ上で動くゲーム

1998年、Adobe社のFlashが バージョンアップし、Flash3となり、 これまでのEggsから大幅に進化し、 本格的なゲームが開発可能となった。

これにより、会社のパソコンで仕事 中にゲームをする人が相当に増え、 Desk top tower differenceのような1 日のプレイ回数が100万回を超え るゲームも登場するようになった。

このブラウザ上で遊べるゲームは 無料という事もあり、ソフトウェア の購入にお金のかかる家庭用ゲーム 機、携帯ゲーム機用のソフト、プレ イ毎に料金の発生するアーケードゲ ームを遊ぶ気が起きなくなる恐れが

ある。

また、これは有料ゲームを遊ぶ人 が減る恐れに対する懸念のみではな く、現在は社会人のモラルが希薄に なってきていると感じる事が多いが、 「物に対する対価」という概念が特に 薄くなってきていると感じる。これ は「権利と義務」の概念と極めて近 く、子どもの頃から触れるビデオゲ ームが無料で遊べる経験がこの「権 利と義務」の概念が薄まる原因の一 端と成ってしまう事を筆者は強く懸 念しています。

⑧携帯用ゲーム機

1989年ゲームボーイの登場。 これまで一家に一台だったゲーム機 を一人一台にしてしまうという面で 販売台数を伸ばす事に大きく貢献し た。また、これまでは通勤電車や帰 省の車など「移動の時間」にもビデ オゲームを行わせる事が可能となっ た。これにより、表B【人の生活時 間とゲーム】に記されている「余暇」 の時間以外にもビデオゲームを行う 時間が発生したことは、他の娯楽と 戦っていくうえでも大きく貢献して いると言える。

一方、移動時間でビデオゲームが できるようになった事でこれまでア ーケードゲーム、家庭用据え置き型

■表C ビデオゲームのプラットフォームのジャンル

70年代前半	1977年	1983年	1989年	1998年	2001年	2009年
ビデオゲーム	→ アーケード	→ アーケード	→ アーケード	→ アーケード	→ アーケード	→ アーケード
	→ パソコン	→ パソコン	→ パソコン	→ パソコン	→ パソコン	→ パソコン
		→ 家庭用ゲーム機	→ 家庭用ゲーム機	→ 家庭用ゲーム機	→ 家庭用ゲーム機	→ 家庭用ゲーム機
			→ 携帯ゲーム機	→ 携帯ゲーム機	→ 携帯ゲーム機	→ 携帯ゲーム機
				→ ブラウザ上で動くもの	→ ブラウザ上で動くもの	→ ブラウザ上で動くもの
				→ 携帯電話用	→ 携帯電話用	→ 携帯電話用
						→ ソーシャルネット

ゲーム機で遊んでいた人が去っていったという例もある。

アーケードビデオゲームの例ではないが、お金を投入して遊ぶタイプのゲーム機が携帯用ゲーム機に押された例がある。筆者が経営するマインドウェアではピンボールのリース業務を行っているが、このリース先のダーツバーで「おいでようぶの森」(ニンテンドーDS)がはやった事でダーツバーの中でこれをワイヤレス通信で遊ぶ人が増え、ダーツにお金が入らなくなってしまったという事があった。

⑨ 家庭用据え置き型

1983年のファミコンのブームで一挙に地位を得る。全世界で600万台を超える販売台数だった。2003年まで任天堂から発売され、サポートは2007年10月31日まで行われた超ロングセラーマシン。ファミコン登場から1990年頃まではファミコンのおかげでゲームセンターのお客さんが増えたと思うと話していたゲーム卸業者やゲームセンター経営者が多く見られたが、以降は家庭用のおかげでゲームセンターのビデオゲームが芳しくなくなったと応えている人も多く散見する。ファミコンを発売した任天堂は1

986年にアーケードゲームから撤退した。

⑩ パソコン用ゲーム

1977年にAPPLE IIが登場。アメリカでは当時、サラリーマンも確定申告が必要ということもあり、表計算ソフトの必要性もあって爆発的に売れた。ゲームソフトとしても、アドベンチャーゲーム、ロールプレイングゲーム、シミュレーションゲームなど、この機械で最初の大ヒットが生まれたケースがたいへん多く、ゲーム業界に与える影響は非常に大きい。

当時はまだパソコンの表示能力は専用機であるアーケードゲームよりもはつきりと低く、パソコンによってゲームが好きなようになった人がアーケードゲームも遊ぶようになった面もあり、アーケードゲームに貢献していた時期は長かったと思われる。

⑪ ゲームセンターにあるビデオゲーム

1971年のコンピュータスペースによってアーケードビデオゲームは誕生した。このゲームを創ったノラン・ブッシュネルは後のアタリの創業者。

史上初でありながら販売台数は芳しくなかった。この時の分析を氏はしっかり行い、後にアタリで「ポン」

を大ヒットさせる。予断だが、アタリは「ポン」を発展させ大ヒットしたブレイクアウト(通称ブロックくずし)を発売したが、設計者は後のアップルの創立者の一人、スティーブ・ウォズニアック氏。

ゲームセンター以外でビデオゲームのできる環境があまりにも増え、「ビデオゲーム」の中でのゲームセンターの地位自体が大幅に下落していきます。

シューティング黎明期と違い、ゲームのジャンルまで増えた

アーケードという事を除いても、シューティングゲームを取り巻く環境の上でシューティングゲームのシェアが減っていく要素として、ビデオゲームのジャンルの増加というものがあります。

「スペースインベーダー」の登場した頃には、以下のジャンルはほぼなかったと言えます。

- ・アドベンチャーゲーム
- ・ロールプレイングゲーム
- ・パズルゲーム
- ・スポーツ

スポーツに関しては当時も存在は皆無とは言えないが再現度が低すぎ、現在のスポーツゲームとは別ジャン

ルとして考えるのが適当とし、あえてこの中に入っています。

この中で特に、ロールプレイングゲームの存在は大きいと言えます。このジャンルは以下の3点によって多くの人に遊ばれました。

- ・反射神経に依存しないゲーム。
- ・セーブ、ロード機能が付き、プレイヤーのペースで細切れの時間遊べるゲーム。
- ・文字情報でチュートリアルを行える。

この中では特に「文字情報でチュートリアルを行う」という要素は非常に大きかったと言えます。

特にこの「文字情報でチュートリアルを行う」ことが許されて「反射神経に依存しないゲーム」は、アーケードゲームのみならず、登場当時はまだまだマシンスペックの低かった携帯電話やブラウザ上で遊ぶゲームでも支障なく遊べるので、リリースされるゲームの中の割合は高くなる傾向にありました。

シューティングゲームやバリバリのアクションゲームといったジャンルでは、瞬時の操作やリズムミカルに弾を撃ちたいゆえにボタンの押しやすさと、さらなる連射性能をプレイヤーは求め、周辺機器のジョイスティックや連射機能付きジョイパッドのたぐいの製品の需要まで存在しました。しかし、携帯電話ではゲーム付加価値にすぎず、ゲーム用の周辺機器をつけるという需要（及び発想）はほぼ皆無と言ってよく、ボタンもシューティングゲームやアクションゲームを遊ぶのに適していると言えるレベルではないため、携帯電話用ゲームマーケットではシューティングゲームは構造的に中心になれませんでした。

このジャンル以降、本質的に腕前が上達しなくても最後まで遊べるゲーム、体験で学習せず答えを文字情報で直接教えてしまうゲーム（この段階でもはやゲームと呼べないかもしれない）が増える結果となりました。

しかし、それらはシューティングゲームのような「反射神経依存」のゲームではなく、また「直接的に物を攻撃するゲームが好きではない人」たちが遊べるゲームだったこともあり、結果としてゲームのハードルを下げたとも言え、結果的にゲーム人口を増やす役割を担ったとも言えるので、この事が必ずしもシューティングゲームにとって状況を悪化させたとは言えない面もあります。

ゲーム人口が増えると以下のような事がシューティングゲームにも期待できます。

・ゲームを始めた段階では、反射神経に自信がなかったり興味がなかった人も、「最初はなんとなくみんなが遊んでいるから自分もやってみた」という中で、後にシューティングゲームを好きになる人がいる可能性がある。

・何事もそうなのですが、人口が増えるという事は確実にそのジャンルのあらゆるカテゴリにお金が落ちていくようになるので、ゲーム人口が増えるということはシューティングゲーム人口が増える可能性がある。

しかしそれ以上に、発売される大数のゲームがプレイヤーの能力に依存しないジャンルのゲームということは、人気ゲームもシューティングゲームやアクションゲーム以外に発生する可能性が高まります。

ゲーム（ビデオゲーム以外のあらゆるゲーム）はもともと、コミュニケーションツールとしての役割を果たしている面が非常に強いので、ゲームを遊ぶ人は多くの人が遊ぶタイプのゲームを遊ぶ傾向にあります。これははやっているゲームがよりはやりやすく、はやらないゲームはよ

りはやらなくなりやすくなりました。さらに現在ではインターネットの普及により、この傾向は年々強まっていくように感じます。

ビデオゲームを開発している国が増えた

アーケードで人気を博していた頃のシューティングゲームの圧倒的大多数は日本製でした。この当時はビデオゲームを開発しているメーカーはアメリカと日本、そしてヨーロッパの一部でしか産業として成立していなかったと言っても過言ではない状況でした。そのうえ、画面の中にいる物体を自らの意志でコントロールできるビデオゲーム自体が新鮮だったので日本製のシューティングゲームをプレイしてもらいやすい状況でした。

しかし、現在ではゲームソフトは世界中のメーカーが開発し、あらゆるプラットフォームで発売されるので、プレイヤーはより細かいレベルで自分の好みにあったゲームを選ぶことができます。このことはゲームマーケットを押し上げることへの貢献度は高かったのですが、いわゆるシューティングゲームに分類されるゲームにとってはライバルが増える

■表D 黎明期と今

	黎明期	今
娯楽の数	高度経済成長もひと息、景気は緩やかな上昇状態で娯楽のジャンル自体が大きく増えはしなかった中でビデオゲームは登場した。	バブル経済期以降、大幅に娯楽が増えた。さらに90年代中盤以降はインターネットの登場により、あらゆる娯楽が発見しやすくなり、細分化も進んだ。
プラットフォームのジャンルの種類	アーケード、少数ながらパソコン、ファミコンが登場しはやりだした程度。パソコン、ファミコンは専用機であったアーケードに比べて性能は低く、アーケードの市場にとってはむしろビデオゲームを遊ぶ人が増える事でアーケードにも関心を持つ人が増えるのでアーケードにとってプラス材料だった。	ブラウザ上で遊べるゲーム、携帯電話で遊べるゲームといった無料～数百円というこれまでのゲーム市場では考えられないくらい安いゲームが登場。移動時間にも遊べる形態型ゲーム機、携帯電話用のゲームソフトが幅を利かせている。
ビデオゲームのジャンルの数	ブロック崩し、シューティング他、数えるほど……。プレイヤーも『ジャンル』という言葉で認識はあまりしていなかったように感じる。	ゲーム専門誌、ゲーム情報ウェブサイト等ではジャンルの中にさらに分類が入る（たとえば、「シューティング」ではなく、「縦スクロールシューティング」というふうにジャンルの呼び方の中にさらに分類の為の単語が含まれている）ことですら当然になってしまうほどにジャンルは増え、また細分化された。
ビデオゲームを作る国の数	日本とアメリカ、一部ヨーロッパ。	世界中の国がビデオゲームを作り、ジャンルを増やし続けている。90年代後半以降は日本以外のメーカーはほとんどアーケード用ビデオゲームは開発していない。

今回の最後に

多くの人に遊んでもらうためには、

ばかりとなってしまいました。
有名なゲームでは、ソビエト（現ロシア）で1984年に生まれ、日本では1988年に発売された『テトリス』。このゲームは「落ちもの」というジャンルを新たに開拓しました。ビデオゲーム人口が増えたこと以上にジャンルがひとつ増えたことでプレイヤーの選択肢が広がり、結果的にはシューティングゲームを遊ぶ割合が減った面があります。
2001年に韓国NCソフトが発表した『リネージュ』。このゲームはすでに存在したMMORPGのプレイ人口増加に貢献しました。このMMORPGが多くプレイヤーをつかんだ事により、自宅やネットカフェでゲームをする人が増えた事はゲームセンターに足を遠のかせる原因になった面があります。
近年の東京ゲームショーでは、中国や東南アジアのメーカーも数多くブースを出展し、さらに世界中の国から新しいジャンルのゲームや新しいプラットフォームが生まれる可能性があります。

作り手は大局的視点で物事を考えていかなければならないのですが、たいへん多岐にわたる変化してきた事がわかっていただけたと思います。
シューティングゲームを取り巻く環境の変化は時間の経過の分、大きく変わったと言えるのですが、同時にこれは「状況が変わった」という事にすぎず、現在はシューティングゲームにとってこれが不利な方向に作用しているように見えますが、これを有利な方向に作用させる事ができれば状況は変わってくると思います。
一方、RPGの類はこの「状況が変わった」事が有利な方向、プレイ人口が増える方向に作用しました。
今回は現状のシューティングがどうすれば現在の状況にフィットするのか、状況を有利に作用させられるのかについて書く予定です。

SHARPが生んだ至高の国産PC

△▽68000から生まれた

オリジナル 2Dシューティング たち

Text=hally

アーケード基板に迫る性能を持つことから、ゲーマーたちが羨望のまなざしで見つめた名機X68000。1980年代～1990年代初頭における最高級パソコンのひとつであり、完璧なアーケードシューティング移植に恵まれたことで知られるが、一方でオリジナルの良質2Dシューティングもあったことは、あまり知られていない。アーケードらしさとパソコンらしさを両有した、同機ならではのオリジナル作品を紹介する。



※写真出典：シャープ株式会社 ©SHARP CORPORATION

「ゲームセンターとまったく同じゲームが、家でもできる！」
そんな殺し文句が何にも勝る魅力を持っていた1980年代中葉、アーケードの花形といえば一にも二にもシューティングであった。ゲームメーカー各社はそこに惜しみなく技術を投入し、ハードウェア的にも最先端を凝縮していく。家庭用との性能差はもはや歴然、家庭用への完全移植など夢のまた夢……。そんな時代の最中に、彗星のごとく登場し、革命を起こしたのがX68000であった。1987年発売当時のお値段は、専用モニター込みで約45万円。だが同梱ソフト『グラディウス』の完成度（これこそ「完全移植」の先駆者であ

った）に、少なからぬアーケードフリークたちが夢を託した。

発売初年から翌年にかけては、まだゲームの発売本数も少なく、一般タイトルは二年で50本に満たない。だがそのうち約1/4がアーケード移植であり、しかも『ドラゴンスピリット』や『源平討魔伝』を筆頭に、ハイレベルなものが多かったため、ユーザーたちの不満は少なかった。とはいえ問題はあった。移植ではないオリジナル作品には、アクションやシューティングがまったくと言っていいほど見られなかったのだ。アーケード基板クラスの性能があるのに、なぜ誰もそこに行かない……？
この疑問に答えるように登場したのが、テクノソフトの『サンダーフォースII』であった。

初代『サンダーフォース』は、8000などの各種パソコン向けだった。その時点ですでにアーケード志向の強いゲームだったので、X68000は理想的な続編向けプラットフォームだったと言えるだろう。従来の全方向ステージに横方向スクロールステージを加え、さらにパワーアップ・システムも導入し、アーケード感覚はいやまし膨らんだ（以降のシリーズではむしろ、これらの追加要素がゲームの中心となる）。秀麗なビジュアルとサウンドも高い評価を得て、翌年には発売間もないメガドライブに移植。以後そちらに主軸を移し、さらなる発展を遂げていく。テクノソフトのX68000作品は、これが最初で最後となった。

『サンダーフォースII』以降も、しばらくはオリジナルシューティング不作の時代が続いた。そんな中にひっそりと現れたのが『D-RETURN』である。一見すると同人ソフトのようなパッケージ。X68000としては地味なサウンドとグラフィックス。ろくすっぽ宣伝もされず、当初は敬遠されがちだったが、シューティング



サンダーフォースII

■テクノソフト
■1988年10月15日



D-RETURN

■日本コンピュータクラブ連盟企画
■1989年3月

※当記事に引用されているゲームタイトル及び画像は、各著作権者の登録商標及び著作物となります。

※当記事は著作権法第三十二条「公表された著作物は、引用して利用することができる。この場合において、その引用は、公正な慣行に合致するものであり、かつ、報道、批評、研究その他の引用の目的上正当な範囲内で行なわれるものでなければならない。」の見解に基づき、ゲーム文化の批評・研究を目的として必要最小限（1枚）の写真及び図版を出所及び出典（発売年、発売元等）を表記の上、引用し掲載致しております。



ナイトアームズ

■アルシスソフトウェア
■1989年12月8日



グラナダ

■ウルフチーム
■1990年4月20日



ソルフィース

■ウルフチーム
■1990年11月22日



ナイアス

■エグザクト
■1990年10月26日

に飢えたユーザーたちはダメモトでトライした。そして……意外なほど燃えた。被弾することが前提の激烈な攻撃に、最初は誰もが困惑したが、やがて見えてくる確かな手応え、そして感動的な最終面／エンディング……。こんなゲームはいまだほかに存在しない。アーケードともコンシューマとも異なる「コアな趣味人のプラットフォーム」ならではの醍醐味を、このゲームは教えてくれた。

制作は神戸大学情報統計部（コンピュータ部）。つまり学生たちの作品を商品化したのが本作なのだ。中心人物の赤坂賢洋氏は、プログラムからビジュアル、音楽に至るまですべてひとりで制作している。

前出の作品たちがどこまでもアーケード感覚を基にしているのに対し、明確なオリジナリティで魅せてくれたのが『ナイトアームズ』であった。開発のアルシスソフトウェアは、3D処理を生かした3Dゲームに定評

のある会社で、本作も3Dステージと横スクロール2Dステージの交互展開を特徴としている。3Dを色濃く押し出すあまり、全体を見ると粗も目立つが、シューティング本来の緊張感は決しておろそかにされておらず、今も根強く愛好されている。

山中季哉氏の鮮やかなFM音源ロックもまた、本作の人気を支えている。

本格的にオリジナルシューティングが開花するのは、1990年からのことである。ここで主役の座に躍り出たのがウルフチームだった。そのきっかけを作ったのは、豊田利夫氏という市井のプログラマーが趣味で制作した一本のゲームである。これをウルフチームに持ち込んだところ、ただちに商品化が決定。十分なアレンジを施した後『グラナダ』という名で発売される。ゲームは全方向スクロールの戦車もの。いみじくも当時ウルフチーム社員が「(アサルト+グロブダー)÷2」と説明していると

おり、アーケードからの影響は強いものがある。だが完成まで二年を要したというだけあってその洗練度は高く、プレイアビリティも演出も十全の出来。当時珍しかったMIDI対応の音楽も、桜庭統氏初期の代表作として名高い。

それまでゲームよりストーリーを優先させる制作スタンスをとっていたウルフチームは、『グラナダ』を機に大きく転針し、以後立て続けにシューティングを発売していく。同年10月には『FZ戦記アクシス』、そして11月には、持ち込みから生まれたもう一本の傑作『ソルフィース』が登場する。開発の谷裕紀彦氏（現ネクスエンタテインメント取締役）は、もともと「マイコンBAS-ICマガジン」というゲームプログラム投稿雑誌の常連で、PC-8001という化石のようなパソコンに『ドラゴンスピリット』や『R-TYPE』を再現してみせた凄腕プログラマーと

して、称賛を浴びていた。そんな彼がX68000で本領発揮してみせたのが『ソルフィース』だったのだ。これでもかとはかりに登場する多関節キャラなど、当時最先端のプログラム技術とアイデアをふんだんに詰め込んだ、爽快感も申し分なしの意欲作である。演出面でも評判になり、滑らかアニメーションが長時間繰り広げられるオープニングデモはとりわけ話題を呼んだ。しかし残念ながら、ウルフチームのシューティング路線は、これが最後となる。

同じ頃、エグザクトという新規メーカーから、『ナイアス』なるシューティングが発売された。素性の知れないメーカーの、一見シンプル（なのに妙にけばけしい）なシューティング。これは大丈夫なのか？」と発表当初、誰もが訝しがった。

しかし実際にプレイしてみると、印象はがらりと変わる。高度なラスタースクロール（画面を横方向に1

X68000から生まれたオリジナル2Dシューティングたち



スコルピウス

■B-TYPE / 新声社
■1991年5月10日

ライン単位で揺らす処理。『サンダーフォースⅣ』が有名。当時最先端のプログラムテクニックだったことや、独自OS搭載による高速ローディングの実現など、ただならぬプログラムの技術に裏打ちされた、質実剛健な佳作がそこにはあった。ゲームシステムに特筆すべき点はないものの『サンダーフォースⅡ』に酷似、ステージ展開には見事にめりはりが効いており、やみくもにオリジナルリティを求めた作品よりも安心してプレイできた。決して歴史的名作とは言えないかもしれないが、埋もれるには惜しい作品であることは確かだ。エグザクトの高い技術力は、後にプレイステーション『ジャンピングフラッシュ』であまねく知れ渡ることとなる。



ファランク

■ZOOM
■1991年5月17日

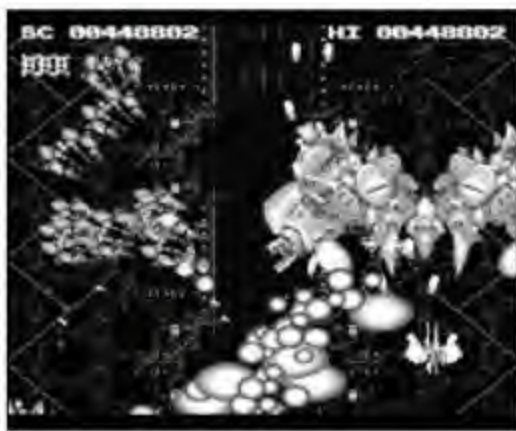
し制作者としては素人集団……。ユーザーたちは期待半分、不安半分の面持ちで発売を待った。この揺れる想いは、完成した製品『スコルピウス』にもそのまま反映され、評価はばつさり二分されることとなる。客観的に見れば、及第点以上のタイトルではあるだろう。自機から飛び出すサソリの尾「アーム」を駆使するギミックは斬新だったし、グラフィックスも悪くない。ただ練り込みの甘さは確かに目立つし、後半面の難易度もむやみに高かった。何より発売時期が、後述『フランクス』とかぶったのは痛かった。もう少し時間をかけていれば……と思わずにはいられない。なお音楽は高濱祐輔氏と、『源平討魔伝』で知られる中瀬憲雄氏が担当。FM音源で聴ける最後の中瀬節が、ここに。



コード・ゼロ

■ランダムハウス・エニックス
■1991年11月29日

『コード・ゼロ』以降、他社と一線を画するクリエイティブティで、多くのユーザーを魅了し続けてきた。そして今度はシューティングを作るといふ。大きな注目のもと生まれた第三作『フランクス』は、良くも悪くもズーらしい一作であった。緻密なグラフィックスや、多彩な演出・ギミックなど、総合的には期待を裏切らないクオリティを達成している一方で、ゲーム展開にはやや冗長なところがあつた。ともあれ「ZOOMのゲーム」としての存在感には満ちており、人気は根強い。近年Windowsで復活したのも、記憶に新しいところだろう。



超連射68K

■ファミベのよっしん
■1995年～1998年

が著しいのだが、『獣神ローガス』で勇名を馳せたランダムハウス（現・悠紀エンタープライズ）が開発とあつて、プレイアビリティは良好。知名度こそ低いが、地味に評価は高い。最後にあえて同人ゲームを紹介し、本稿を締めくくろう。同人ではあるが、ある意味もつとも有名なX68000オリジナルシューティングがこれであり、その事実がX68000の何たるかを象徴している。1993年を境に商業ベースのオリジナルシューティングは消滅し、以降は同人シューティングが大きな発展を遂げた。同人といえども商業に劣らない出来のものが少なくなく、それだけで一本書けてしまうくらいの勢いなのだが、中でも突出した完成度を誇ったのが『超連射68K』だった。現在Windows版が無償配布されており（「超連射」で検索してみよう）、その色褪せることのない魅力に、いつでも気軽に接することができる。

シューティング・トーキング



レバーバカー代!

アーケード国シューター町の住人がサイコガン代わりに腕に装着しているレバー。脳からの繊細な信号をキャッチして力に変えるレバーと一心同体となり弾幕の海を泳げ。俺がレバーで、レバーが俺だ!

Text=多根清史(フリーライター)

隣り合わせのレバーと青春

シューター人生の大部分を占めているもの、それは弾幕でも(俺の)嫁でもなくレバーだろう。たかが末端にすぎない指先とシンクロしているジョイパッドと、心臓に近い腕と連動しているレバーと、どちらが人体におけるヒエラルキーが高いか一目瞭然じゃないですかッ!

僕が初めてレバーを意識し始めたのは、「ボタン」が切っかけだった。ビデオゲームと邂逅した「ゲームセンターあらし」で、華麗に『スペーシンベーター』をピアノ打ちして撃破していたもんだから、あらしになりきりたいのが男の子。で、問題は劇中のそれがピアノを弾くように打てるレバーじゃなく左右の2ボタンで移動するタイプだったこと。すでにレバー式に切り替わっていた中、近所やら繁華街を探し回って見たものの、どこにもない……。

やっと琵琶湖畔のホテルで見つけた時は、これからはレバーの時代やで! とイノベーションの風が吹くのを骨身に染みて感じましたもの。やがてファミコンが家庭用ゲーム機の王座に駆け上るとともに、漏れ

なく付いてくるジョイパッドも大手を振っての上がった。シューティングのシマでも、アーケードの顔役であるレバーとは縄張り争いでありウエストサイドストーリーですよ。

ここからレバーは逆襲へと転じる。自機の向きとは独立した方向に撃てるループレバーは、ジョイパッド縛りの家庭用じゃ真似したくてもできない。先端にトリガーが付いている『シルクワーム』タイプはヘリを操縦する感覚を演出し、それが2本も大盤振る舞いしてる『アサルト』ではループどころか戦車ごと地面をごろごろ転げ回れる。五体投地なんか目じゃないぜ! とアーケードシューター(というか俺ひとり)が盛り上がったるうちに、ファミコンを盟主とした家庭用ゲーム機はパイを広げ、やがてアーケードのソフト資産に頼らない独自路線をゆく。しかもゲーセンの王者たるセガが高性能機(当時)メガドライブを送り出し、ようやくアーケードレバー派が報われる……と思ったら、レバーが特殊すぎて家庭用のパッドに移植できない! そんなレバーを振り回すより振り回されてたシューティング人生ですが、レバーには多くのものをもらったものです。主にケガや古傷で

ね! JISだの安全基準だの草食系な制度がなかった時代だもの(もしあったらごめんなさい)。当時のレバーは容赦なく噛み付いた。まだテール筐体から垂直にレバーが突き出ている、その周辺を丸くくりぬいていた硬い木の枠に人差し指の第二関節が引っかかって血まみれに。

シューティングじゃないけど『マリンデット』や『マーブルマッドネス』といったトラックボール系も結構トラウマ。熱中して手のひらをガツと滑らすと、筐体とボールの間に皮が挟まって……あらしが『ミサイルコマンド』で炎のコマを使い、焼けた手の皮を飛ばしてたイタさはフィクションじゃないです!

ええ、まだ国内はレバーに優しいですよ。前に海外旅行した時、ワシントン空港に置かれた『バーチャファイター』を始めたら鉄山靠のコマンドが入らない……8方向レバーを4方向に区切ってるよ!

そんなレバー遍歴を経た僕も、PS2を指でタッチして『怒首領蜂大復活』を嗜む大人になりました。PS3やXbox360、Wiiの専用スティックを買いそろえられる社会人にな。いつかPS2にも黒光りする立派なレバーを生やしてやりたいです!



©X-nautilus-Psiky

生身シューティングの世界

ヒリつく戦場の空気を肌で感じる生身こそシューター道の王様、英語でいうとストリーキングなのです。画面に白くほとばしる弾幕のシャワーをナマで浴びようぜ！ なお『超兄貴』は素で忘れてました！

Text=多根清史(フリーライター)

ナマが一番気持ちいい！

イキナリですが、シューティングは生身に限りますよね。たとえ一撃でも当たったらヤバイ弾幕の中、硝煙をたなびかせる鉛玉の熱風を肌に感じ、生と死の交錯する大地を踏みしめる姿のなんと爽やかなことか。拳と拳を交わすどつき合いの代わりに、タマとタマを交換して差しつ差されつ。鋼鉄のハイテクに身を守られて、敵と同じ空気を吸わない軟弱さが油断を生むのですよ。全裸サイコー、もとい生身サイコー！

シューティングにおける生身の先駆者といえば『怒』シリーズだろう。軍隊で鍛え上げた二人組がマッチョな身体に重火器を満載した姿は全身凶器と言つていい。ランボーな荒くれ男たちがランボーな敵兵士にランボーに立ち向かう、まあそんなセガールっぽい感じですね。二作目の『怒号層圏』になると、いよいよ生身ポテンシャルの解放ですよ。剣を振り回して敵弾を弾き返したり、2Pの仲間と刃を合わせて稲妻を発生させたり、手足を出してないとマネできない芸当だ。詳しくはSNKシューティング特集を読んでね！

そんな下界を見て居ても立つてもらえない天使も『アレスの翼』で生身バトルに参戦。普段は空中で縦スクロールのシューティング、地上の巨大顔面に吸い込まれたら横スクロールアクションと二段構えの変化球を繰り出したりもした。

生身の風は地球から銀河にも吹いたらしく、メカと鉄臭いゲームなら任せとけの東亜プランまでもが『アウトゾーン』こと宇宙仕事人をリリース。くすんだ錆色の雰囲気や重量感あふれる敵メカはいつもの東亜節とはいえ、立ち止まったらエネルギー切れで死ぬ、穴に落ちて死ぬ、シヤッターに挟まれて死んだりと生身のもろさをしっかりとアピール……

つていうか最強のサイボーグという設定で、厳密には生身ちゃうのに！

その東亜のDNAを受け継いだケイブが『エスプレイド』を送り出したことは偶然ではないはず。主役である相模祐介や美作いろりら3人もESP者であり、超能力で生身で空も飛べればバリアも張れる。敵も一部はESP者であり、東京湾上空に繰り広げられる生身の競演！

ラスボスのガラ婦人も超能力者で、美しい弾幕や悲しきアリスクロンともども、後の『エスプガルーダ』ほ

かの生身シューティングに絶大な影響を与え続けているかもしれない。

鉄と血がくすぶるシューティングに生の息吹を注ぎ込んだ生身もので、一番搾りの存在感を発しているのが、今は亡き彩京だろう。『戦国エース』では戦闘機だった自機が『ガンバード』では空飛ぶ生身へと進化。そこから『戦国ブレード』になると、縦から横スクロールに切り替わり、暴れん坊巫女こよりは爆乳に、閃光のアイン↓いつも見境なくもろ肌を脱いだ風雲はだか侍アイン(隠しキャラ)にクラスチェンジ。これじゃ生身というより生肉！爆乳フィギュア化されて煩惱を成仏させまくって巫女さんに対して、アインは2P同時ブレイク時に、キャラ同士の掛け合いで筋肉の赴くままナマすぎる会話を連発。妹のアスカを助ける薬を探す旅だったはずが『ガンバード2』では「全人類ホモ化計画が実現できてるでござる」と本音をぶっちゃけた、仲間だったうさぎやロボットが魔法の薬で美少年になると「辛抱、たまらん」と18禁マークの付くコトに及んだり。声が若本規夫さんだけに、強力わかもとでブレイヤーのみんなも生身を元気にしようってメッセージですよ！(強引)

破滅ゲーム大全

恐怖の大王が来なくてガッカリしながらも、2012年の(時節柄、自粛します)にココロ躍る僕たち。ハッピーエンドよりほろ苦いバッドエンドを食前食後に味わいたい。そんなドン引きされる願いをかなえてくれる破滅型シューティングと契約、いやコインいっこ入れてよ!

Text=多根清史(フリーライター)



『レイストーム』©TAITO CORPORATION 1996 ALL RIGHTS RESERVED.

平和大好き! もっと破滅を!

掛け替えのない命に軽重があるはずもなく、戦いのなんと虚しいことか。よって、味方も皆殺しが正義であり平等デスヨネ。一応ハッピーエンドだったアーケード版『レイストーム』も、家庭用のEXTRAモードは人類の7割が死亡。地球破壊は止められず、自機の前にはガス化した故郷が。戦いはいけないんだ、わからず屋は滅ぼしてやる! そんなタイトーシューティングに肩まで漬かり、真性のマゾ……平和主義をすり込まれて持て余している僕たち。『ギャラクティックストーム』はブラックホールに迷い込んだパイロットを助けないと(地球時間で20億年)無差別攻撃されるよとして人命の尊さを、『メタルブラック』は攻撃したから倍返しされただけという真相で平和の大切さを教えてくれた。だから、もっと破滅と絶望を! 破滅はビターな大人の味わい、子どもには刺激が強すぎる。なのに、まさか王道シューティングの続編『スーパースターフォース』でバッドエンドが持ち込まれるとは。おそらく最初期にマルチエンディングを取り入れた本作では、フラグを立てればハッピーに終わるので未成年にも安心。ただし、セーブもパスワードもないうえに、苦労してたどり着いたラスボスを素直に倒したら「ラスボスの封印を壊しちゃった元凶はアンタ」という素敵な結末に。夢と希望を与えるには、まず骨の髄までトラウマをたたき込まないとネ。しかし『レイディアントシルバーガン』は語り

『レイディアントシルバーガン』で全人類を消し去った石のような物体。それは地球を守る意思そのものであり、人が正しく進化しなければ何度でもバッドエンド!



©TREASURE 1998

ところが、ゴードスを たおした きみは、さらに ひみつを しろうとしてしまった。そうだ、きみが はかいしたのが ゴードスの ふういんだったのだ。 ゴードスは ふたたび よみがえり、おきしは としてしまった。この おきしは、えいえんに つづくことだろう。だが、これも さだめと おもい、なにも いうまい。さようなら、ゆうかな せんしよ。また、あおう。 わたしは ノルム、ときを たびする しょうにん。

ーぼたんを おしてくだいー

©1986 TECMO KOEI GAMES CO., LTD. All rights reserved.

マルチエンドの先駆けとなった『スーパースターフォース』。ただしバックアップメモリもパスワードもないため、バッドエンド確定しても途中からやり直し不可!



© 1998 IREM SOFTWARE ENGINEERING INC. All rights reserved.

『R-TYPE DELTA』の最初から使える3機の中ではダントツに強いR-13。しかし、波動エネルギーが放てないので脱出できず、バイドに捕らわれてしまいましたとさ

た「石のような物体」との戦いの結末は、力及ばず敗北した後にクローンが目覚め、再び歴史をやり直し。また愚かしい戦争始めちゃったら滅ぼすかねと輪廻するバッドエンド、頂きましたー！

味方の裏切りはご褒美です！

地球を真つ二つにしない奥ゆかしさで目立たない『R-TYPE』シリーズは、着痩せする隠れ巨乳タイプだろう。私、脱げばスゴイ(驚)なんです！

初代の主役機R-9の核となる波動エネルギーも、敵バイドを解析して得られたもの。しかもバイドは26世紀の人類が開発して暴走&タイムスリップした産物。そんなバッドがループしている中でも救われないのが『R-TYPE DELTA』

の自機・R-13の運命だ。強力な武装「アンカーフォース」を持ち、初心者にも安心の高いスペックがすでにワナ。バイドコアを撃破した後、ほかの機体と違って異次元層の壁を破れないR-13は脱出できずにバイドに取り込まれ……。

その成れの果てと再会できるシリーズ最終作『R-TYPE FINAL』も汁気たっぷりのバッドエンドぶり。分岐のうちルートBでは、自機がバイド化して最終面で友軍と殺し合い。挙げ句ラスポスが始まりの機体・R-9Aであり、プレイヤーは全き人類の敵！ まあ『R-TYPE III』の23歳の女性パイロットを14歳の肉体に幼年固定した人類なんぞに同情の余地はないよねヒヤッハー(バイド化)。

同じアイレムの『イメージファイト』もドM御用達な仕様。超極悪な難度を抜けた2周目のエンディング、自機は宇宙の藻屑に……。



© 1988 IREM SOFTWARE ENGINEERING INC. All rights reserved.

『イメージファイト』の1周目は任務終了のグッドエンドだけど、2周目はバッド！ 補習ステージといい、血も涙もないアイレムシューティングの新作がなくて寂しいです



植民惑星に救援に向かう『フィロソマ』。一見、フツのシューティングだが……？



惑星自体が巨大な生物で生存者は全滅、人類は敵の受精に利用されていた！

© 1995 Sony Computer Entertainment Inc.

希望がドス黒く染まる『フィロソマ』も極上です。植民惑星からのSOSで駆けつけければ、謎の生物「ゲノム」と融合した防衛システムに迎え撃たれるわ、助けに來た住民は全滅しているわ。結局のところ、敵の「受精」に利用されたにすぎなかったのだ……っていうか精子の役割に絶望した！ ゴミのように捨てられる裏切りも、僕らには甘美なご褒美。ムチャな特攻作戦を押し付けられた果てに「無人戦闘機のマトになれ」と死刑宣告される『アインハンダー』なんて軽くイッちゃいますよ。

うっかり友軍をたたきつぶした仕事熱心な部下に「この最終鬼畜兵器をもって貴様等の罪に私自らが処罰を与える。死ぬがよい」と申し渡す理想の上司、募集してます！ 平和主義者として！

SHOOTING・TALKING

シューティング・トーク



©TAITO CORPORATION 1994 ALL RIGHTS RESERVED.

僕たちの好きな触手

まだあげめし触腕の肉壁のもとに見えしときと歌われたように（少し誤差アリ）触手とシューティングとは長い友達。呼べよ粘液うなれ柔毛！絡まってよし締められてよしで心のヒダまで吸いつく多関節の快樂に身を委ねて、今こそ叫ぼう。ウィ・ラブ・触手！

Text=多根清史（フリーライター）



©TAITO CORPORATION 1994 ALL RIGHTS RESERVED.

『ダライアス外伝』のHとJゾーンのボス・ネオンライトイリュージョン。大量の弾をばらまくうえに、触手の先からショートレーザーを撃つ強敵だ

触手、それはシューティングの進化の使者！

どうして僕らは触手に心とらわれるのだろうか。てらてらと濡れそぼつ先端、うねる軟体の肌——これぞ大和魂にプログラムされた定め。江戸時代の絵師、葛飾北斎の描いた「蛸と海女」は世界を駆け巡り、やがてシューティングへと里帰りを果たしたのだ。タコからイカへ、北斎漫画から『ダライアス外伝』の「ネオンライトイリュージョン」という意味で！

夜明けを迎えたばかりのシューティングにとって、触手は大海原の向こうに広がるフロンティアだった。単細胞が寄り添い多細胞の生物になるように、スプライトが集合して「多関節」に進化するのも必然のこと。『グラディウス』の5面は、そ



©1987 2009 NBGI

『ドラゴンスピリット』3面、密林ステージの中盤で「ロープウッド」が緑の触手をうねらせて迫る。動物性触手と植物性触手をバランスよく摂取したいものだ

の名も「触手ステージ」だ。虚空に浮かんだ細胞から生えた2本の触手が、ビックバイパーに引かれるさまは、未知のDNAを求める生命の営み。そのDNAは外伝『沙羅曼蛇』に受け継がれる。抑えきれない欲望は1面ボスの「ゴーレム」という形で早くも参上。ノドから手どころか、脳から触手が出るほどビックバイパーが欲しい！

触手はピュアな憧れの発露であり、肉にさえとらわれない概念。鋼鉄の多関節を振り回す「テトラ」に至り、別にメカだっていいじゃない！と触手は形而上的なオトナの階段を上ったのだ。

『ファンタジーゾーン』は物理的な素材の限界を超え、ファンタジーの関節をものにした。淡いパステル色が染め上げる地平で、肉つ気を微塵も感じさせない触手が振られる。セガ・マークIIIではなかったことにされた2本の腕がスマートボム3発に焼き払われるさまは、十字架にかけられた殉



©1987 IREM SOFTWARE ENGINEERING INC. All rights reserved.
初代『R-TYPE』の1面、胎児のようなボス・ドブケラドプスが新鋭機・R-9に触手の洗礼。箸やフォークよりも触手を使いこなすバイド界のエリート!

教者のごとき神々しさだ。触手こそシューティングを約束の地に導く進化の使者!

先端スピードの速さは、触手のポテンシャルを引き出す最大の武器。が、あえてパワーを封印して、植物の緩やかな成長をなぞる『ドラゴンスピリット』3面のツタ「ロープウッド」は「静」の領域に触手を広げている。数年かけて巨岩も引き裂く植物の強靭さ、ドラゴンの後ろを追いかけて大地を覆う繁殖力さえ触手はからめ捕るのだ。

頼もしい触手に絶滅のピンチ?

ヒーローの悲劇性は悪と本質を同じくし、敵のテクノロジーを奪って人類を守るすべとすることから来るもの。それが強力な武器だというなら、僕らも触手を生やすしかないんです!



©Konami Digital Entertainment
『ゼクセクス』での頼もしい相棒・フrint。3本まで触腕を増やして地獄突きまでするマブい触手さんの中身が、まさかエンディングであんなことに……

『ゼクセクス』の自機・フrintロックがコンピを組んだ謎の生命体「フrint」は、いわば触手・オブ・触手である。無敵の「フrint」は敵弾を防ぎ、本体と分離して敵に張り付き、触手をまとめて地獄突きをしたりと八面六臂の大活躍だ。

本作より後の触手は人類の頼もしい味方になりきり、初心者を守る盾として愛されている。だが、我々は忘れてはならない。「フrint」が触手ヒエラルキーの頂点に立つまでに、無数の触手が流した涙(粘液?)の河を渡ったことを。

『R-TYPE』シリーズは、人類の指と触手が触れあう遭遇の歴史でもある。「ドブケラドプス」の触手と出会った機体R-9も、設定上はバイドの技術を波動砲に転用した機体だ。

敵陣深くに切り込んだR-9の眼下に広がったのは、粘液に満たされた触手の宴。2面の巨大な



『Xマルチブライ』の自機・X-002。ついに触手と禁断の一線を越えて合体!



人体内という設定内なのに、敵に触手は意外と少ない。触手こそ健康の証明!

©1989 IREM SOFTWARE ENGINEERING INC. All rights reserved.

蛇状の「インスルー」&寄生される「ゴマンダー」は、触手の延長にある共生の形でもある。直接の続編ではないが、同シリーズと深いかわりをにおわせる『Xマルチブライ』にて、ついに触手と自機「X-002」とがドッキングを果たす。ガードもすれば敵にダメージも与える触手は分離できず、オレが触手で触手はオレの一心同体。エイリアンに侵食された人体の中で、触手と触手が空中や痴情、いや地上でもつれ……触手だけに。

『R-TYPE FINAL』の機体のひとつ「R-X-12」は、X-002と酷似し、何らかの関係があると言われる。その後めっきり触手を見なくなったのは、『R-TYPE』と『グラディウス』シリーズで全宇宙の9割を乱獲したからという説も。セイブ・ザ・触手!



『R-TYPE』…Xbox LIVE アーケード『R-Type Dimensions』にアレンジ版収録・配信中
『ゼクセクス』…PSP『沙羅曼蛇PORTABLE コナミ ザ・ベスト』収録・発売中

「人工知能は人を越えるか」

「人工知能」という言葉にはドラマがある。よくあるSF話だと人工知能の暴走だ。人が作り出すものは時に想像以上のスペックを持ち、人に牙をむくという警鐘は、永久不滅のテーマだろう。

そして、本作に搭載された人口知能も人間の思惑を越え、ただの縦スクロールシューティングゲームを絶する、狂気の戦場を導き出すのだ。

本作の掲げるAI（人工知能）は、一般的なシューティング用語で「ランク」と呼ばれるもので、プレイヤーの行

動により難易度がリアルタイムに変化するシステムである。

本作では「特定の敵を撃ち洩らす」「ボス戦で時間切れになる」「無駄撃ちをする」など、主にプレイヤーのミスで難易度が上昇するので、いかなる場面でも油断は許されない。

何しろ自機がやられても、難易度は下がらないのだ。AIに抵抗するにはとにかくパワーアップを継続して、敵を倒すしかない。エブリエクス

テンドでどんどん追加される残機数でさえ、わずかな気の緩みで散っていくのだから。

そして、次々と押し寄せるザコキャラの大量は、巧みに連携攻撃を繰り出す。「耐久力

の高いザコが壁になって、その後ろから別のザコが狙撃する」というのは当たり前で、さらに自機を追尾する敵が頻

に現れては、プレイヤーに迎撃か回避の選択を迫る。

一般的なシューティングゲームのように、圧倒的な火力で敵を駆逐するのではなく、敵の猛攻に「抵抗」する感覚。

その最たるがボス戦だ。

本作のボスは基本、砲台を備えた要塞なのだが、パーツを破壊するごとに残されたパ

ーツの攻撃力が増していき、最後のひとつとなると目に見えて激しい弾幕を披露する。

それがまるで、死を覚悟した歩兵が、雄たけびを上げて銃

を乱射するような、そんな恐怖さえ感じるのだ。

話が飛躍したが、本作がちよつとしたシステムとゲーム構成で、プレイヤーの思惑を越えたソフトになったのは事実だ。完全なプレイは存在せず、矢継ぎ早に現れる敵に翻弄され、不意打ちを食らって初期装備のまま逃げ回り、命

ながら敵要塞を殲滅する。これが本作特有の狂気であり、魅力だと思う。

ゲームだからと言って、『ZANAC』はプレイヤーに容赦しない。ちっぽけな人口知能は敵の援軍を呼び、全力でゲームクリアを拒む。負けず嫌いの人間のように……。

ザナック 第二回 | ZANAC

名作シューティングの名機を描き世界を語る「シューティングゲーム美術館」第二回は、80年代8bitシューティングの完成形のひとつとして名高い『ZANAC』。殺戮装置と化したシステムに人類が再び戦いを挑む、新型戦闘攻撃機AFX-6502=ZANACの勇姿を見よ！



■ファミコン ディスクシステム ■ポニーキャニオン
■1986年11月28日 ■2900円
©PONY CANYON INC. ©D4Enterprise Co., Ltd.

(配信情報)
Wiiバーチャルコンソール「ZANAC」配信中/500Wiiポイント
PlayStation®Networkゲームアーカイブス「ZANAC×ZANAC」配信中/600円(税込)

解説 Explanation

ジストリアス (フリーライター)
GISTORIAS

イラスト Illustration

冬野灰馬

highma fuyuno

メジャー作品だけにプレッシャーもすごかったです。背景は硬い敵が大量に押し寄せる、印象的な三面をイメージして製作しました。特徴的な自機のシルエットを再現することに腐心しました。



シューティングゲーム美術館 *The Museum of Shooting Game Art*





あのコンパイルが制作した王道シューティング。テンポよし、音楽よし、バランスよしで、クリアまで遊びたくなる一品。エディットモードの充実っぷりはファミコン時代のものとは思えないほどで、すべての組み合わせを試したくなる魅力にあふれている

愛すべき ファミコン シューティング



ファミコンには、時代を軽々と越える名作シューティングが綺羅星のごとく存在している。それらをいとおしく今も遊びまくるコーナー。

Text=恋パラ支部長(ファミプロ)

FC 第1回◎ガンナック

■ファミリーコンピュータ ■ドンキンハウス
■1990年10月5日 ■6000円 ©TONKIN HOUSE

4×2×2=16通り

シューティングに限った話ではないが、ゲームの難易度をコンフィグモードで調整して遊ぶのはよろしくないと思っている。どんなゲームであれ、ゲーム制作者が購入ユーザーを想定してゲームバランスを作り、それを提供しているわけだ。であれば、それをそのままおいしくいただくのがゲーマーとしてのポリシーでありモラルじゃないか！ 楽しみも挫折も絶望も味わわないうちに、ちまちまと小手先だけの調整で乗り切ろうとするんじゃない！

……と固く信じて疑わなかったのだが、本作を遊んでみてその認識を変えざるを得なくなった。いいじゃないコンフィグモード。というより、どこまでコンフィグさせてくれるんだよ『ガンナック』！ 何がすごいかって、難易度調整4段階に、(敵を倒したときに弾を撃ってくるかどうかの撃ち返しモード有無、さらに敵の表示を「スプライト優先」にするか「速度優先」にするかまで決められてしまう。プレイヤーに配慮した調整というよりも、「とことんまで遊んでね」という制作者のサービ

ス精神をひしひしと感ずるじゃないか！

何しろ本作は、かのファミコンデイスクスシューティングの傑作『ザナック』の系譜を引き継ぐ王道シューティングだ。普通に遊ぶだけでも面白いというのに、ここまでコンフィグ設定をさらけ出してくれたら全部遊ぶしかないだろう。

ファミコンでここまでやられてしまふと嬉しくてたまらない。これぞまさしく「愛すべきファミコンシューティング」にふさわしい。

ところで、言うまでもないことだが、本作を遊ぶ際に明確にしておくことがある。撃ち返し設定ありにしておくのと、「自機がどこにいようが」「敵との距離が遠からうが近からうが」、敵はやられ際にどこか弾をぶっ放してくる。特に、敵との距離がゼロのときに撃ち返されたらほぼ撃墜確定だ。この遠慮のなさが実にいい。妙な配慮とか遠慮とかいらぬのよ。こっちはわかって設定してるんだから、そっちもやる気を出して襲い掛かってこい！ 血気盛んなシューターにありがちな、そういう心意気にも全力で応えてくれるのだ。そして、難易度が最も高い「ぶっつん」モード。何しろ敵が速い！ 硬



この位置で撃ち続けていると無限得点稼げができる。
火炎放射のナイスな使い方のひとつ(?)



火炎は写真では2本しか映らない(実際は3本)。火
炎放射のみでクリアするのがマニアの道だ

あつつあつボムをお届け!

い! 撃っても撃っても壊れない敵に追い掛け回されて押しつぶされて、文字どおり「もうこりゃあかん」とぶつつん切れてしまうこと間違いなし。前述した「撃ち返しあり」と組み合わせれば、まさに地獄の難易度が待ち構えている。最高だ。

コンフィグモード同様に、ゲーム本編もプレイヤーがカスタマイズできるような形に仕上がっている。象徴的なものが「ボム」。4種類あるボムはお金で購入するが、自機のミスでどんどんお金が減っていく。そこで、お金が余る序盤でボムを余分に

買っておき、難易度の高い面にボムを送り込むことができるのだ。

残機もボムも残りわずかでショツトもほとんどノーマル状態。ぼろぼろで終盤ステージにたどり着いた時、「ばくだんが20個届いています」なんて言われる時の喜びよ! カスタマイズ万歳! 計画生産最高! ……などとはめたたえつつ細かい話をすれば、ボムは20個までしか持てないから送り届けが発生するんであつて、ボムの所持上限をなくして単に持ち越しさせればいいだけじゃん……なんてぶっちゃけ話をするんじゃない! やっぱ嬉しいものは嬉しいのだから、素直にカスタマイズを楽しむのがいいと思う。

あらゆるものを焼き尽くせ!

コンフィグやカスタマイズがあんまりにも素晴らしすぎてゲーム本編のスペースがなくなってしまうそう。とにかくどこを取ってもファミコンらしいシューティング。敵の出現数の上限を理解したうえで、出現パターンと硬さを調整している。制作スタッフがシューティングの何たるかをよくわかっていているからだろう。だから、何をやっても楽しい。撃たれる前に撃つのも楽しいし、固い敵にガンガン弾をぶち当ててカインカインと硬そうな効果音を響かせまくるのもたまらない。圧倒的な火力で敵をなぎ払うのもいい。

特に火炎放射が最高だ。画面の上から下までほとんど届いてしまう射程の長さ。いったん強くなると弱体化しない安定感と、あらゆる敵を焼き尽くす火力の強さ。ゲーム性が変わるほどの強力な攻撃のため、それを維持するために遊んでいることすらある。それでも本作は楽しいので、制作スタッフの狙いどおりに踊らされているのかもしれない。でもいいじゃん、シューティング好きなら踊りまくって焼き尽くそうぜ!

回せ回せユニット回せ！
怒涛のドット絵を目に焼き付けろ！

ラストリゾート

AC
NG

■アーケード/ネオジオ ■SNK(現 SNKプレイモア)
■アーケード版:1992年3月23日
■NEOGEO版:1992年4月24日/22800円
■NEOGEO CD版:1994年9月9日/5800円
©SNK PLAYMORE



青春の アーケード シューティング

90年代初頭、SNKの名機ネオジオの登場で路上にゲームがあふれていた。そんなネオジオ黎明期のシューティングをチェック!
text=VHS(フリーライター)



路上で遊んでいたなら公然わいせつに問われかねないデザイン。倒すとオタマジャクシをばらまきます

本作はそんなネオジオ黎明期に登場したネオジオ初の横シューティング。先公やPTAの目が光るゲーセンに行かなくてもSTGが遊べる！ビバ、SNK！（路上で遊ん

小型のネオジオ筐体って知ってるかい。昔、日本中でイキに設置されまくってたっていうぜ。押しにくいDボタンや壊れたイスなぞなんのその、屋内屋外とこころ構わず荒稼ぎ、ポヤポヤしてるとお小遣いスッカラカンだ。駄菓子屋、本屋、スーパー、果ては八百屋まで、どっちも、どっちも、どっちも！！

シューティング@路上 初クリア@八百屋(連なし)

でいて先生に注意されたが見逃してもらった経験アリ）しかし、本作の第一印象はあまり良いものではなかった。だって見た目は『R-TYPE E II』みたいなグロ&モノクロ調、システムは『R-TYPE』のフォースと『イメージファイト』のポッドの混血と、パチもんくささ全開だったんだもの（※1）。しかもシステムを理解しないとこずるゲーム性のくせに必要な情報がインストやデモで十分に示されないというおまけ付き。当時僕にとって本作は100円2クレジットで最初に本命の『餓狼伝説』を遊び、残った1クレジットで「ついでに」遊ぶゲームだった。そもそもほかにSTGの選択肢はな



見ろ、人がゴミのようだ！ 敵機から敵兵がボロボロ落ちてゆくさまは圧巻

かったし、タメ撃ちモノなので連射がなくてもそれなりに遊べそうに見えたのだった。そんなついでで遊んでいたゲームだったが、夏になり本命が『ワールドヒーローズ』になった頃、状況が変わってくる。本命より「ついで」のプレイ時間のほうが長くなっていたのだ。所持金が少ない子どもにとって「長く遊べる」というのは大きな魅力。いつしか『ラストリゾート』が本命ゲームになっていた……。長く遊べるようになったとはいえ、やはりはじめの頃は2面砲台地帯で毎回ミス、そこを抜けても3面洞窟地帯で終了、がお決まりパターン。それらの場面を安定して抜けられるようになったのはあるきっかけをつかんでからだ。それは「ユニットの固定方向と特性選択」の2点。本作には「ユニット」と呼ばれる、自機の周囲を公転し防御壁兼攻撃手段となるオプションが登場する。ユニットは任意の方向に固定でき、またアイテム取得によりその特性を切り替えることができる（詳細は後述）。これらを場面に合わせて使い分けるのだ。たとえば前述の砲台地帯は「赤ユニットを斜めに固定し飛ばしまくる」だけでそれまでのハマリがウソのように簡単に突破でき

めざせ1コインクリア ユニット操縦講座

本作のキモは回転・固定・シユート、と攻防一体のアクションが可能。ユニット。これを自在に操れば自然とクリアへの解法が見えるハズだ。

●明日のためにその1

地形のない場面ではユニットを右上に、複雑な場面は右下に固定すべし。ふらふらと回しては守れるものも守れぬものなり。また固定は正確なユニットシユートに必須の動作なり。

●明日のためにその2

武器アイテムは赤色で回収すべし。武器アイテムは赤青に点滅す。これユニットの特性を決めるものなり。



2面砲台地帯や3面洞窟は赤ユニットを斜めに飛ばし、地上敵を一掃だ！遅れるとミス必至



自機の当たり判定は横に広く縦に狭い。敵弾は上下の動きでかわすのが基本だ



近接でのユニット飛ばしとレーザーの同時攻撃を繰り返せ！これでカタイ中ボスも速攻で倒せるぞ

2周目では目玉の開くタイミングがワンテンポ遅いので注意！



1・2周目ともに左端の半安地で楽勝のラスボス。ユニットを右上に固定し分裂レーザーを上下にかわせ

青なればユニットシユートが地形でバウンドし、赤なれば地形を這い回るなり。特に重要なのは赤タイプなり。地形に撃ち出されたユニットは地形の敵をせん滅するものなり。

●明日のためにその3

武器は「L」を基本とすべし。「L」は攻撃力が高く、さらに後述の「5」と合わせた破壊力は筆舌に尽くしがたい。ただし2面砲台地帯、4面前半、5面前半など「G」が有利な場面はそちらを活用すべし。

●明日のためにその4

フルチャージのシユートはムダと心得よ。攻撃の突破口をひらくため、あるいは敵の出足をとめるため4割タメの心構えでユニットシユートを

こきざみに撃つこと。

●明日のためにその5

ユニットシユートで敵の体勢をくずし突破口を見いだせばすかさずレーザーを撃つべし。これ攻撃における基本なり。まして大型敵の場合、ユニットが弾かれて跳ね返る。戻ったユニットを同様に4割タメで撃ちだせば必然的にレーザーも撃ち出され、これを連続で行った場合その威力は通常の三倍、四倍の威力を生み出す。

●明日のためにその6

ボス戦はユニットを固定し、1面&3面ボスは斜め下から、2面&4面ボスは真正面からやや内角をねらいえぐりこむように撃つべし。ラスボスは左写真を参照のこと。

(※1) 2周クリアのスタッフロールで確認できるが、本作にはアイレム出身の児玉光生氏が関わっており、氏はのちに独特のグラフィックでネオジオの映像表現を革新した『THE KING OF FIGHTERS '94』を生んだ(ガードマークなどに本作の名残が見られる)。氏は近年でも『ヴァルハラナイツ』や『天誅』シリーズなど数々の名作を手がけている。

(※2) PSP『SNK ARCADE CLASSICS Vol.1』収録版は残機設定が業務用と異なり、変更も不可。業務用は残機3で6万、13万点の2回エクステンド。移植版は残機5で6万、13万点さらに7万点エブリ。残機つぶしで稼げば100万点超えも!?

る。ユニットを活用すればアドリブの弾避けも必要なく(あるなら敵への対処が遅れている)、危険な地形に近寄る必要もない。ユニットの扱いに気づきさえすれば「R-TYPE E」よりずっと易しい。実際、ユニットの扱いに気づいてからクリアまでにそう期間はかからなかった。ただ、プレイ時間が長くなるにつれ、スのない八百屋のネオジオで中腰気味の不自然な姿勢で遊ぶのが苦痛になってきたのも事実で、変な姿勢でゲームにかじりつく子どもが周りの大人の目にどう映っていたか今になって想像すると赤面してしまう。実は今回、この記事のためにPSP版(※2)を立てて遊んでいたのだが、やはり自分にとって本作は立って遊ぶのがしつくりくるらしい。自分のことながら困ったものである。

斑鳩

IKARUGA™

飛鉄塊
斑鳩
[白]

1/144 scale full action plastic kit

Ikaruga [White]

Illustration by 鈴木康士
Sculpted by 伊世村大士

KOTOBUKIYA

⚠ WARNING:
CHOKING HAZARD - Small Parts
Not for children under 3 years of age.

⚠ ATTENTION:
RISQUE DE SUFFOCATION
Cet objet se compose de petites pièces
qui sont sujettes à l'aspiration de 3 ans et plus.

⚠ ATTENZIONE:
PERICOLO DI SUFFOCAMENTO
Questo giocattolo è composto da piccole parti
che sono suscettibili di essere aspirate da bambini di 3 anni e più.

⚠ ATENCIÓN:
Peligro de asfixia por inhalación de 3 años
y más.

オリジナルデザイナー
鈴木康士氏監修のもと、
斑鳩が「上級者向けプラキット」
として今、よみがえる!

Hobby 1/144 SCALE PLASTIC KIT
飛鉄塊 斑鳩[白]

■プラスチックキット/全長:約155mm ■壽屋
■2011年6月発売予定 ■5040円(税込) ©TREASURE2001,2008

トレジャーの名作シューティング『斑鳩』の上級者向けプラスチックキットが壽屋から登場。『斑鳩』が支持を集めるのには二つの理由がある。ひとつはリアルタイムアクションパズルとも言えるべき特異なシューティングとしての圧倒的完成度。もうひとつは断片的にしか語られない、生きる者の意地を描いた物語だ。「選民思想」と「平和統合」の名のもと武力制圧を広げる「鳳来ノ国」。それに抗う組織「天角」唯一の生き残り「森羅」は戦いに破れ墜落、世間から捨てられた老人たちの「斑鳩の里」で命を救われる。命を削るかのように戦おうとする森羅に老人たちは自由と存在の証しとして造り上げた一機の飛鉄塊「斑鳩」を託す——。武骨ながら繊細さも兼ね備えた斑鳩の造形は、本作の戦いの象徴かもしれない。あの感動を、飾ろう。

Text=山本悠作(編集部)



System boot . . . Final check.
 臨・兵・闘・者・皆・陣・列・在・前 . . .
 20 min. after ejecting from the sword of Fudomyouh,
 the main engine ignites.
 Are you ready?

パーツ差し替えによりゲーム版イラストと同様の「力の解放」状態を再現可能。造形はガレージキットで斑鳩の制作実績がある伊世谷太士氏が、ゲームのオリジナルデザイナー鈴木康士氏監修のもと、フォルム見直し・ディテール追加を行った。台座は最後の敵「産土神黄輝ノ塊」(ウブスナガミオウキノカイ)がモチーフだ



パーツ数は同社商品中最多。組み立ては接着剤が必要。パーツが色ごとに分かれているので塗装が苦手なら素組みでも飾れる





1/35 SCALE PLASTIC KIT AS-5E3レイノス

■プラスチックキット/全高:約150mm ■ビーエムオフィスエー
■2011年4月 ■7245円(税込)
©NCS/extreme

ソフトの説明書やジャケットイラスト、さらにはサターン版『重装机兵レイノス2』のジャケットイラストをも参考にして製作されたキットは、曲線の美しさが特徴的で、付属の武装となる12.7mmガトリングガンは重厚。

SA-77 シルフィードに続いて
メガドライブファンの心をくすぐる
AS-5E3レイノスが
PLUMからキット化。

『重装机兵レイノス』 匠の技で プラスチックモデル化!

Text = 小川哲弥(寿ファミリーハウス)



重装机兵レイノス

■メガドライブ ■メサイヤ
■1990年3月16日 ■6200円
<配信・復刻情報>
Wiiバーチャルコンソール配信中
600Wiiポイント

メガドライブで発売されたアクションシューティング。プレイヤーが腕と知恵を駆使しなければクリアできない高難易度は、歯応えのあるゲームを好むメガドライブユーザーたちから好評を得、その後、サターンで『重装机兵レイノス2』が発売された。またスーパーファミコンで発売された『重装机兵ヴァルケン』とは、世界観が共通している。

メサイヤと聞いて普通のメガドライブユーザーならば「あー、『ラングリッサー』作ったメーカーね」となるでしょう。さらに、もう少し深く潜ったメガドライブユーザーならば「あー、あの『ヴィクセン357』作ったメーカーよね」となる。さらにさらに、メガドライブユーザーに「アクション」や「シューティング」という要素を加えれば、「あー、『レイノス』作ったメーカーね」となる。「シューティングゲームサイド」を読んでい

る読者のみなさまは、もちろん最後です。そんなメガドライブユーザーのみなさまに朗報です。『重装机兵レイノス』の主人公機・AS-5E3レイノスがプラスチックモデルとして登場です!!

キット製作は、前号で紹介した『シルフィード』のSA-77シルフィードを作ったPLUM。丁寧に作られたキットですから、①手間は最大限に省いてきっちり組み立てる ②きれいな状態をキープしてディスプレイする この2点を中心に紹介していきます。

シルフィードに続いて
レイノスもキット化!!





(A)

これ一個あれば簡単にウェザリングができる便利グッズ・タミヤウェザリングマスター。値段が手頃なのも嬉しいところ

キットに隠されている ランナー処理の簡素化

まずはキットの組み立て。キットの出来はすごくいいので、素組みでも十分かっこいい。さらにいうと、基本色がいいので、私みたいな中級モデラーが下手に塗装すると「台なし」にしてしまう可能性も大。ですので、素組みでいきます。もちろん、ランナー処理などはやりますよ。ここでひとつ言っておきたいのは、このキット、ランナー処理が容易にできるような工夫があるので、切り取ったあとに外面にバリが残らないようにランナーを「接着面に沿って切り取れる」ようになってい

最初は、「はめ込みのときに邪魔になるじゃん」とか思っておりまして。だけど、あとで外面のバリをカッターで切り取るうとしたときに気づくわけですよ、「パキッ」って取れるって。これは、ホント楽です。ということで、トコトン楽ができてい

ひと手間かけて最大の効果を 簡単ウェザリング

手間をかける部分とは、「武器」です。AS-15E3は武器である12.7mmガトリングガン（LG-GUN）を持っています。これがね、かっこいいのだけど悩みどころ。武器類は素組みだと安っぽくなってしまいます。ガンプラなんかを素組みしたことのある方にならわかってもらえると思うのですが、「ザクかっこいい！でも、ザクバズーガが安っぽいなあ……」となってしまうことってありません？そこで、ちょっと手間を加えて、安っぽくない12.7mmガトリングガンを作ってみましょう。まずは、継ぎ目消し。「接着剤を多めに盛って削る」という方法を選択します。パテを使った補修はハードルがわりと高いですからね。補



(B)

ウェザリングを施した12.7mmガトリングガン。今回は赤サビも入れましたが、これがちょっと泥汚れのようにも見えます。宇宙戦仕様と考えれば、銀色のみの汚しでもいいかもしれません

修が終わったら、手を抜けるだけ抜いての塗装。塗料を定着させやすくするための下地作りなんてやりません。なぜなら、銀色を塗って下地を作るからです。金属感を出すために下地に銀を選択するのは塗装テクニクの基本中の基本。銀色の上から「つやけしブラック」を塗装すれば、重量感のあるガトリングガンのできあがりです。ここまではスプレー缶で塗装できますので、いくらなんでもものぐさすぎます。もうひと手間。ウェザリング汚し・風化塗装をや

キットができたなら放置せず ケースに入れて保存しよう！

ウェザリングを終わらせてキットは完成。もう、すごくカッコイイです！と言っても、ほっとくといつの間にやら埃まみれ……では悲しいのでディスプレイ用ケース「ケース」（1470円）を使ってみます。今回のレイノスのキットについてはちょうどよい大きさ。これにキットを入れてみますと（写真C）。どうです、このカッコよさ!!これでお気に入りのキットを、埃を気にせず飾っておくことができます。今回は、ここまでですが、次回があるならジオラマか……。



※この画像は試作品につき実際の商品とは異なります。



『ドライアス』の2Pカラーと言えば青が伝統。最新作『ドライアスバースト アナザークロニクル』にもそれは受け継がれている



シューティングゲームファイター

S.G.F.シリーズに 『ドライアスバースト アナザークロニクル』の 限定キットが登場!

昨年9月にキット化された「レジェンドシルバーホークバースト」に、「2Pカラー」(青)と「バーストパーツ」が登場!!

Text=山本悠作(編集部)

1/60 SCALE PLASTIC KIT レジェンドシルバーホークバースト 2PカラーVer.



■プラスチックキット ■全長:約160mm ■ビーエムオフィスエー
■2011年6月発売予定 ■4725円(税込) ※宮沢模型流通限定商品
©TAITO CORPORATION 1986,2011 ALL RIGHTS RESERVED.

発売中の「シルバーホークバースト」(赤)に続いて待望の「2PカラーVer.」(青)が宮沢模型流通限定商品としてキット化。従来品と同様に今回もパーツが色分け生成されているので、組むだけでカラーリングされた状態に仕上がる。パーツ差し替え用のランディングギアが付属し、初代『ドライアス』Wゾーンのエンディングのような着陸状態も再現できる。従来商品の展示用ベースのカラーは黒だったので飾る上で落ち着いた存在感があったが、今回はクリアなので躍動感が際立ちそうだ。



バーストパーツを支える
専用ベースが従来品の
黒から透明へと変更



※機体(別売)
との組み合わせ例

上に紹介した「2Pカラー」の発売に合わせて「バーストパーツ」も宮沢模型流通限定商品として「クリアベース版」が登場。先に発売されていた通常版のベースは黒だったが、透明のベースで飾りたい人はこちらを。



1/60 SCALE PLASTIC KIT レジェンドシルバーホークバースト用 バーストパーツ(クリアベース版)

■プラスチックキット ■全長:約200mm ■ビーエムオフィスエー
■2011年6月発売予定 ■1995円(税込) ※宮沢模型流通限定商品
©TAITO CORPORATION 2009,2010 ALL RIGHTS RESERVED.

同人

同人シューティングのすべてを
追いかける専門コーナー、爆誕!

同人シューティングゲームサイド

SHOOTING GAMESIDE

2011 SPRING

企画・Text・Interview＝

風のイオナ

(パンダコネクション)

2010 冬注目の2作品!

クリムゾンクロバー

よつばインタビュー

プレイヤー側から制作側に――

クリムゾンクロバーに込めたもの

隼-HAYABUSA-

理影インタビュー

隼シューティングと

探査機はやぶさ

同人作品はどうやって買う?

同人シューティングを 買いに行こう!

同人シューティングを熱く紹介する店

メッセサンオー同人ソフト館が 同人シューティングをプッシュする理由

同人ゲームサントラレビュー

撃音!-同人編-

ALLTYNEX Second コンポーザー

じるるんインタビュー

Crimzon Clover

クリムゾンクローバー



破壊と撃ち込みの爽快感を
極限まで追求した
超ド派手
シューティング!!



クリムゾンクローバー

■Windows7/Vista/XP ■四ツ羽根
■2010年12月 ■1890円(ショップ委託価格)
©四ツ羽根 2010 All rights reserved.



ケイブシューティングへの リスペクト感あふれる1作

アーケードシューティングの派手をPC上に持ち込んだ2010年末注目の同人シューティング『クリムゾンクローバー』が、期待のリリースとなった。抜群の操作性とスピード感に加えてシューティングのツボをきっちり押さえた内容、そして同人離れした完成度の高さに度肝を抜かれてしまったのは、筆者だけではないハズだ。今回はこの常識破りな作品にまだ触れてないシューターのために本作の魅力を徹底的に伝えてみようと思う。同人シューティングが未経験者に告ぐ、自分自身の新たな扉を開ける準備は整ったか?

制作サークルの四ツ羽根は本作が初の同人作品。構想から含めると約5年かけての完成だという。2009年の夏コミで初めて体験版が発表され、その完成度の高さにシューターの注目が集まり、完成が待たれていた。そして期待を裏切らないクオリティで同年末には完成品がシューターの元に届けられたのだ。

プレイ感はケイブのシューティングに限りなく近いものがあり、多少なりともリスペクトを意識して制作

にあたっていたことがうかがえる。3つのモードがあり、難易度も幅広いプレイヤー層に対応している。初心者でも楽しめる配慮だ。

自機性能は、前方をカバーするフルオートショットはシューティングのオーソドックスなスタイル。それと同時に発動できる広範囲をカバーするロックオンショットが非常に強力に頼れる存在だ。敵に押され気味な時や、正面に回り込めない敵でも離れた場所からロックオンできる。既存のシューティングで例えるなら『レイフォース』のロックオンシステムをイメージしてもらえばいいだろう。さらにエクストラ武器のプレイクモードが超強力。ゲージをためて発動するのだが、ゲージはすぐさまるので使い惜しみせずにガンガン使える。

これらのウェポンを有効活用していくことで、結果的に戦況が窮地に追い込まれる状況になることが少ないのだ。『殺られる前に殺る』ことが本作の最大の攻略であり、それが爽快感につながっている。

文中に挙げたウェポンの特性については左ページのカコミで詳細を説明しているので、性能についてはそちらで把握してほしい。



フルオートで切れ目なく発射されるショット

発動時に現れる円に入った敵をロックオンする



自機の攻撃方法はショット、そして同時に攻撃が可能なロックオンレーザー。このダブルアタックをこれでもかとたたき込む撃ち込みの快感が本作の肝だと言ってもいい。ステージボスは耐久力が高めなので、ダブル攻撃を常時効率よく撃ち込んでいき、長期戦を避けることが求められる。道中では固い敵をロックオンで囲んでいきながら、ショットでザコを一掃していく、という戦略を立てれば有利に進められるだろう。

POINT①

ショットとロックオンレーザーで撃ち込み！



大型の敵を瞬殺しまくれるブレイクモードを有効活用しよう！

敵を破壊したりショットを当てることで、画面右上のゲージが上昇。このゲージを半分以上ためるとゲージを半分消費してボムが使える。そしてゲージを100%ためると一定時間強力な攻撃を発動できるブレイクモードが使える。ブレイクモード中にゲージ下段のサブゲージを100%ためて再度ブレイクモードを発動すると、ダブルブレイクモードを使うことができる。攻撃力はそれぞれ段階的に上昇し、破壊し尽くす爽快感が楽しめる。また、ブレイクモード中でもゲージが50%以上あればボムを発動することも可能だ。

POINT②

ブレイクモードで破壊の爽快感に酔え！



購入したアイテムは「SOLD OUT」表示される。プレイを重ねて全アイテム購入を目指せ！

タイトル画面から行けるリミッターショップではゲーム中にためた星をアイテムポイントとして各種アイテムや、モードの解除を行うことができる。最初は難しくて進めなくても、ポイントをとためてコンティニューや、性能が高いTYPE IIの購入をしていくことで、ゲームの難易度を下げていくことが可能だ。また、ステージ途中やボス戦のみが遊べるモードの解除もでき、ポイントに応じた練習が可能になる。

POINT③

星をためてショップでモードの解除をしよう

変化球一切なし。ド真ん中ストレートのシューティング

冬コミで購入以来、「クリムゾンクローバー」をプレイし続ける中で、なぜか本作に対して漠然とした違和感があった。その正体とは「あまりにも同人シューティングらしくない」ということだった。

そもそも「同人らしくない」という定義など存在しないのだが、あえて言うてみるならば「いい意味でひねくれた感じがなく」ということだろう。独自のこだわりを追求する変化球多めな同人シューティング群の中にあって本作はすべてにおいて直球勝負を挑んでくるのだ。それならばこちらもジャストミートで返してやるだけだ。シューターのハートを射抜く「ド真ん中ストレートのシューティング」それがこの「クリムゾンクローバー」を表現として最もピッタリだろう。

プレイ開始後5秒でシューターのハートに火がつくこと間違いなし、自信を持ってオススメしたい作品だ。そして、本作に興味を持ってもらえたシューターにこの言葉をささげて本稿を締めようと思う。

「死ぬな。破壊するがよい」

150ページに制作者、よつば氏のインタビューを掲載！

小惑星サンプルリターン計画、それが隼に託された任務だった……



隼 -HAYABUSA-

■Windows 98SE / NT4 SP6 / 2000 / XP / Vista / 7 (XP以降推奨)
 ■Entis Soft ■2010年12月
 ■1050円 (ショップ委託価格)
 ©2010 Entis Soft.

多数の元ネタをオマージュに取り込んだシューティング

タイトルロゴを見た瞬間、ニヤリとした皆様おめでとう！ あなたには『隼-HAYABUSA-』をプレイする権利をあげよう。

本作は2010年の冬コミで発表された個性とパロディが多数詰まった注目作。地球から打ち上げられた探査機・隼が、小惑星よりサンプルを採取し、地球へと持ち帰る任務を課せられた、それが本作のストーリーだ。どこかで聞いたことのある話だな……そう思った人もおめでとう！ 同じく『隼-HAYABUSA-』をプレイする権利をあげよう。

ここまで書けばもうご存知だとは思うが、本作は2010年に地球に帰還した探査機はやぶさを題材に、『斑鳩』の演出をオマージュとして取り入れたシューティングだ。この2つの元ネタを基本に宇宙とシューティングのさまざまな関連ネタが仕込まれているのも特徴だ。

自機の隼は探査機でありながら弾を発射することができ、攻撃を仕掛けてくるほかの人工衛星や戦闘機と戦うことになる。なぜ、探査機が攻撃してくるのかという疑問がわき起

こると思うが、激しい宇宙探査のイメージ映像だということで理解いただきたい。

シューティングとしては、派手に撃ちまくって弾を避けまくるタイプではなく、きっちりパターンを作成していった攻略するタイプと言える。システムに属性切り替えがあるが、『斑鳩』ほど緻密なプレイが求められるわけではなく、割とアバウトなプレイでも進めてしまう難易度なので『斑鳩』が苦手な人でも大丈夫だ。難易度は低めで、イージーランクならば、初心者でもコツさえつかめば全ステージクリアが可能な難易度となっている。

それにしても本作を語るうえで演出を抜きには語れない。ステージ間に導入されるミッションに付随する隼の心情を表現したポエム、キューブサットやのぞみなど、随所に盛り込まれた宇宙関連の小ネタ、そしてシューティングファンを何度もニヤリとさせるボスデザインや攻撃パターン。これらのネタを見つけることは本作の隠れた楽しみ方とも言える。本作とともに、宇宙とシューティングの世界を深く知るきっかけになれば最高だ。

隼に搭載された技術と 2つの属性

ここではミネルバとサンプラーホーン砲、そして青と赤2つの属性についてに説明しよう。

ミネルバは自機の前方に付いている円状のバリアのことだ。敵弾を吸収できるのはこの部分となる。また、隼との切り離しが可能で、切り離されたミネルバが単体でショットも撃てるようになる。ミネルバは機体の後方に付けることも可能で、このあたりは『R-TYPE』のフォースをイメージしてもらいたい。

次にゲージをためて強力なショットが撃てるサンプラーホーン砲。最大までタメて発動すると最も強力なショットを発動できるが、障害物を貫通しない弱点もある。だが、最大になる前で発動した場合、威力は弱い。障害物を貫通できる特性がある。これを利用して2面と4面のボス戦はラクになる。

最後に属性だが、隼は青と赤の属性を切り替えることにより、同じ色の敵弾を吸収できる。『斑鳩』のシステムそのままイメージしてもらえばいいだろう。これら3つを理解することで、『隼エクスプレス』のシステムはほぼ理解できるはずだ。



写真ではわかりづらいが赤属性では赤弾を吸収できる

青属性の時は青弾を吸収できる。吸収はミネルバで行う



ゲージをためるとサンプラーホーン砲が発動できる

ミネルバは切り離しが可能で隼との二重攻撃ができる



そして隼の運命は……

実際の探査機「はやぶさ」が小惑星イトカワよりサンプルの採取に成功し、地球へ帰還したのは2010年6月13日のこと。正しくは帰還途中の大気圏突入で燃え尽きて散っていったのだが……。そのシーンを収めた動画が多数動画サイトに上がっているのも、もし見たことがない人がいるならば一度は見えてほしい。まるで流れ星のように輝きながら消えていくはやぶさ最後の運命は涙なしには見られない感動の名シーンだと言える。当時、はやぶさを地球帰還の話題によって初めて知った人も多かっただろう。

では本作の自機、隼にはいかなる運命が待っているのだろうか？「地球スイングバイ」に始まり、「イオンエンジン航行」、「アステロイドベルト」、「タッチダウン」、「帰還」と与えられたミッションが史実に忠実であるため、同様の運命が待ち受けているのだろうか？

いるのだろうか？

ここでギリギリのネタバレをするならば、本作の隼には2つの運命が待っている、ということとだけ伝えておこう。最終面のプレイ内容によって、2つのエピソードが用意されているのだ。それぞれが一体どんな運命か……。それをここで解説することほど野暮なことではない。実際にプレイし、ラストシーンをその目で確かめてほしい。はやぶさのラストに負けず、隼も感動のシーンを僕らシューターたちの前に見せてくれるだろう……。



小惑星よりサンプルを採取し、地球へと帰還する隼を待つ運命とは……。ぜひ、自分の目で確かめてほしい

151ページに制作者、理影氏のインタビューを掲載！

これぞシューティング! という 作品を目指して作った1本です

四ツ羽根

よつば氏 インタビュー

超絶完成度を誇る『クリムゾンクローバー』を制作したよつば氏はなんとこの作品が処女作となる。この大作に込めた思いとは!?

Interview = 風のイオナ(バンダコネクション)



良くも悪くも『同人っぽくないゲーム』を目指しました

——作り始めたのはいつ頃になりますか。

よつば 学習の延長線上に作品ができたという感じで、そこから数えるとも5年になりますね。

——最初からシューティングを作るつもりで?

よつば そうですね。大学生の頃にプログラムに挫折して。で、社会人になってから勉強する機会があって自分の思うようなものを表現できたんで

す。そこで昔挫折した思いを今なら晴らせそうだな、って思って作り始めたんです。

——シューティング好きってのがゲームからビシビシ伝わってきますよ。それとプレイヤーのことをよく考えられているなって。すごく上達が感じやすいゲームになってると思います。

よつば そう感じてくれたならすごく嬉しいです。ステータスクリア時に1UPと点数が毎回出てきてどちらかを選べるとか、そういうプレイヤーの意思で選択をさせるのも大事にしましたね。たとえば「ゲームオーバーになっちゃったのはあの時1UPを取らなかった俺の責任だ」っていう。ショップシステムにもその辺の思想を入れたつもりで、「勝手に増えたコンティニュー」よりも「自分の意思で購入したコンティニュー」のほうがプレイに重みが出ると思ったんです。

——クリア後にボーナス点と1UPどちらかを選択できる仕様にした理由は?

よつば うまい人ほど早く点が入ってエクステンドするのがアーケードゲームだと思うんですが、僕はうまい人ほど早くエクステンドできる仕様にしたいと思っていました。だから、うまい人は1UPを捨ててスコアを、うまい人ではない人は1UPを選べばいい、とそういう理由なんです。

——その発想は新しいです! ほかにもこだわりや注目してほしい点はどこですか?

よつば 「良くも悪くも『同人っぽくないゲーム』を目指しました。そのひとつとして、砲塔などのグラフィックは基本的にすべてパースのついたものにしました。パースのついた絵は回転時に回転

機能を使うと不自然な見た目になってしまうので、

アニメーションのパターンをたくさん描いています。戦車1台に32パターンあるとしたら、回転機能を使ってるゲームの32倍手間がかかっている。あと、敵弾が戦車の中心ではなく、砲頭の先端から発射するようにしています。砲頭が回転すれば弾が出る場所も変わる。そういうめんどくさいことを怖がらずにやろう、ってのがコンセプトでした。そういうところがゲーム性につながってくると信じているんで。難易度調整の面では、シューティング好きの女性の方にテストプレイしてもらってました。開発側だけだと感覚が麻痺してきて調整が不安になります。最終的にその子がオリジナルモードをギリギリクリアしてくれたので、これなら大丈夫だろうと。難易度に関して文句が出たら「女性プレイヤーがクリアできるような調整にしているのを勘弁してください」って言えばいいや、って(笑)。

——なるほど(笑)リリース後の反応はどうです?

よつば おかげさまで好評です。あと海外の反応がすごく多いのに驚きました。コミケでも外人さんが買ってくれたり、外国の方からメールで「DLC販売はしないのか?」と質問を頂いたり。

——では最後にひと言頂いてもいいでしょうか。

よつば 今まで僕はプレイヤー側でしたが、自分の作品を多くの方にプレイしていただけたことがこんなに嬉しいことだとは思いませんでした。自分としては「これこそがシューティング!」というゲームを目指して作ったので、楽しんでいただければと思います!

宇宙ファンとシューティングファンの 両方に楽しんでもらいたい



Entis Soft 理影氏 インタビュー

シューティングと宇宙への愛が
200%詰め込まれた意欲作『隼
-HAYABUSA-』。仕込まれたネ
タを解剖すべく理影氏に突撃だ!

Interview= 風のイオナ(パンドコネクション)

実際の探査機はやぶさのミッションを
再現しようとしたら内容が膨らみすぎた

『隼-HAYABUSA-』(以下、『隼』)を作り始
めた時期はいつくらいですか?

理影 2010年1月頃ですね。もともと宇宙と
か天体関係が好きで、探査機はやぶさ(以下、は
やぶさ)も打ち上げの時から楽しみにしてたん
です。その後、ネットや動画サイトなどで盛り上
ってきた時にはやぶさを題材にしたゲームを作っ

てみようって思ったんです。最初は岩を壊すだけ
の手軽なフリーソフトを作ろうと思ったんですよ。
それがはやぶさのミッションを全部取り入れると
どうしても内容が膨らんでしまっただけ。それなら同
人ソフトとして出せるくらいのもので作ろうって
ことに変更したんです。

『斑鳩』のオマージュを取り入れた理由は?

理影 4面ボスとラスボスのアイデアが決まった
時にこれって『斑鳩』の展開とピッタリはまるな、
と思ったからです。ほかにいろいろなシューテ
ィングのネタを仕込んでます。たとえば1面ボス
は『グラディウスV』の1面ボスの背景に地球の
ような星があるので、ロケーションが似ていると
いうことでデザインを似せて作りました。2面ボ
スは『フランクス』(※1)のラスボスがモデル
です。知ってる人はニヤリとしてくれるかなって。

3面道中のギミックはすごいんですね。

理影 僕も気に入ってますね。ネタも一番多いで
すし。もう少し遊びを入れたかったんですけど、
あまり長くても初心者がついてこれなくなるか
など。テーマがはやぶさなので、シューティング
をしない人にも注目してもらいたくて難易度は低
めなんです。それに宇宙ファンならわかるネタが
結構仕込んであるんですよ。2面の太陽フレアと
か……2面のカットインでソニックブームみたい
なのが飛んでくるのは太陽フレアなんです。太陽
フレアの影響と一緒に飛んでる衛星が死んでいっ
て自機もダメージを受ける演出なんですけど、実
際のはやぶさも宇宙で太陽フレアのダメージを受
けたんです。

1面に初音ミクみたいな衛星が見えますが?

理影 ニコニコ動画で「初音ミクを入れたキュー
ブサット」(※2)を作った宇宙へ打ち上げて地球
とツーツツと撮ろう! というプロジェクト
があって、実現はすごく難しいと思うんですけど、
そのツーツツと撮るゲームで実現させてるんです。

5面で隼に語りかけてくる衛星は……

理影 はやぶさの一代前の衛星のぞみです。のぞ
みは火星探査機だったんですが、途中で太陽フレ
アにやられて火星に近づけないままダメになっ
てしまったんですが、その時の経験がすごくはや
ぶさに生かされているんです。ゲームではのぞみが
幽霊か幻影みたいに隼の前に現れて「私の時の経
験を生かしてがんばりなさい……」とメッセージ
を送っているんです。

宇宙ファンにはたまらないゲームですね……
あとエンディングは特に美しいですね。

理影 隼がカプセルを放出して最終的にキラリ
ンって光ってビーコン音(※3)が鳴るんですね。
それを現地スタッフやSF作家の人がニコニコ生
放送で生の音を流してたんですけど、そこで流れ
るビーコン音がすごく感動的で、それを表現した
くて作ったのがエンディングのラストシーンなん
です。これは絶対に見てほしいです。

では最後に読者『隼』に興味を持ったシュー
ティングファンに向けてひと言お願いします。

理影 はやぶさを知らないシューターの方には、
はやぶさの史実を知ったうえでプレイしてほしい
です。逆にはやぶさファンの人には、とりあえず
イージーランクで遊んでみてほしい!

※1 X68000でZOOMよりリリースされたシューティングゲーム。後にスーパーファミコン、ゲームボーイアドバンス、Wiiウェアにも移植された。

※2 10cm四方の小型人工衛星。

※3 カプセルが自分の位置を知らせるために鳴らす音。

電工STG

■ Windows7/Vista/XP
■ 成蹊電工研
■ 2010年12月
© 2010成蹊電工研 All Rights Reserved.

Win

直球のタイトルからは想像できない良作

成蹊大学電子工学研究部が作った同人シューティング、その名も『電工STG』が面白い。2010年の冬コミでたまたま見かけて知ったのだが、投げやりなタイトルからあまり期待していなかったというのが本音で、内容とのギャップに驚かされた1本だ。

基本は縦スクロールのシューティングで、ゲーム開始時には途中で自由に切り替え可能な3種類のウエポンを装備選択することが出来る。最初は初期所有武器のみしか使えないが、プレイ中に敵や敵弾を破壊することで手に入れられるRGB色素を



敵を倒して色素を集め、武器と自機をパワーアップしていこう



一発で書き殴ったようなロゴがアツくも直球なタイトル画面だ

ためることによって、新しい武装を購入することが出来る。武器はショット以外にもハサミで敵を直接攻撃するといったアクション性の高い武装も存在する。また、RGB色素は自機能力を上げる効果もあり、R色素が攻撃力、G色素が残弾の回復速度、B色素が耐久力と、それぞれがアップされる。武装のパワーアップをしなからやり込める本作。現在イベントのみでしか入手できないが、ぜひプレイしてほしい1本だ。

Desert & Dollars

■ Windows7/Vista/XP
■ Class-D
■ 2010年12月
© 2010 All Rights Reserved, class-D

Win

コントローラとマウスのW操作が斬新な1作!

アドベンチャー要素が強い全方位シューティングの『Desert & Dollars』も、今回の冬コミで発表された作品の中でプッシュしたい1作だ。ストーリーはお宝を手に入れるために宇宙を旅する海賊が、目的を阻止する敵との戦闘を繰り広げる、といったスペースダバタ活劇。

自機の操作をコントローラで行い、ショットの方向をマウスカーソルで決めて左クリックで通常ショット、右クリックでサブウエポンという独特な操作が斬新だ。プレイ中は左手で自機の8方向操作、右手でマウスを握り、ショット方向操作とショ



出撃前の会話モード。ここでミッションの説明を受けて出撃することになる



出撃後は全方位を移動しながら目的を達成する全方位シューティングに!

ット発射、という操作が要求されるのだ。全5章で構成され、ひとつの章にミッションが5つあり、それを攻略していく。ミッションクリア後にはショップモードがあり、ゲーム中で手に入れたお金で自機のパワーアップができる。あえてミッションをクリアせずにお金をため続け、序盤で武器強化をするプレイもありだ。操作に慣れるまでは難しいが、途中で投げずに面白さに気づいてほしい1本だ。

Operation micro nurse

Win
■Windows7/Vista/XP
■カリン島ネットワーク
■2010年12月
©INSERT COIN ©カリン島ネットワーク



80年代シューティングに 燃えた人たちに捧ぐ

人体内循環器に入りこんだマイクロナースが健康被害の原因を撲滅するシューティング。

いきなりナムコアーケード作品を彷彿とさせるスコア表示のロゴにニヤリとさせられるがこれはまだ序の口。オーソドックスな縦スクロールシューティングで進行する中、『スペースインベーダー』や『ギャラクシアン』などの固定画面シューティングへのオマージュが感じられる展開に感涙させられるなど、80年代にゲームセンターに通ったゲーマー歓喜のギミックが満載。非弾幕系のシューティングに飢えてるなら迷わずプレイしろ！

Defoli ～ノンナナ～

Win
■Windows7/Vista/XP
■タテイスソフト
■2010年12月
©tateisusoft



シンプルなるルールの 対戦型弾幕シューティング

今回紹介する作品の中で唯一の対戦型弾幕シューティング。1対1で弾を撃ち合い、相手のライフをゼロにすれば勝ち。『旋光の輪舞』シリーズと同タイプと言えはわかりやすいだろう。

通常ショットは5種類あり、MPを消費することで撃つことができる。MPは何もしないでいれば勝手にたまるので必要なMPがたまるまで待てばよい。MPは50%以上で攻撃が可能になり、50%~99%の間はノーマルショット、100%のときはパワーショットが撃てる。ゲームに慣れたら通信対戦にも挑戦しよう。

BLACK ART



Win
■Windows7/Vista/2000/XP
■TUGC
■開発中
©2009-TUGC All Rights Reserved.

ファンタジー世界の 学院の試験はシューティング!?

ファンタジーな世界感が特徴の弾幕系縦シューティング。「リヴィリア世界創立総合学院」での試験をストーリーに沿って進んでいく。敵を倒したときに出るジェムを集めるとゲージがたまり、そのゲージを消費して自機に「火」「水」「風」の属性を付けることができる。

現在制作中の本作。完成し遊べる日を期待したい。

RefRain



Win
■Windows7/Vista/XP
■RebRank
■開発中
©RebRank 2010. All rights reserved.

『五月雨』の続編シューティング 『RefRain』完成間近!

『五月雨』を制作したRebRankが待望の2作目『RefRain』がついに完成目前だ。縦シューでありながら『グレイウス』を思い出させる操作感覚と襲いかかる弾幕の融合、そして美麗なグラフィックに『五月雨』の世界観を継承していることを感じさせる冷たいBGMなど、完成へ向けて大きな期待が寄せられる1作だ。2011年の完成を信じて待ちたい。

※本特集で掲載しております同人ゲームは、同人作品という性質上、入手方法はイベント頒布、ダウンロード、ショップ委託など、さまざまな場合がございます。作品によっては入手が困難な場合もございます。あらかじめご了承ください。
※当記事に掲載している開発中の作品は、頒布済の体験版をもとに、記事を作成しております。



遊んでないゲームのサントラを買って楽しむゲーム音楽大好きっ子の諸君、その食指をほんの少し伸ばして同人ゲームのサントラに触れてみてはどうか？ 今回は2010年冬コミ発表の同人シューティングサントラの紹介と、筆者が大大大ブッシュ中の『ALLTYNEX Second』の作曲者じるるん氏にインタビューを敢行。それでは「撃音! - 同人編 -」PLAY START!



3行で読むのをやめてしまいそうな人のために結論を先に言わせてもらう。「アツいシューティングサウンドを求めてやまないのなら迷わずにこのアルバムを聴き逃すな!」ということだ。

アルバムには2010年冬に発表された『ALLTYNEX Second』と、FM TOWNSの同人作品として1996年に発表された旧作の『ALLTYNEX』の2本で構成されている。『Second』はリメイク作に当たるが、楽曲はすべて新曲で構成されている。どちらの作品も使われている音源こそ違うものの、楽曲の方向性はハードロックテイストで統一されており、さらに約15年もの間が空いた2作品を並べてもまったくブレを感じさせないのも驚愕だ。

新作『Second』はギターリフは抑えめにメインメロを展開するキーボード音を前面に出し、ハードロックでありながらシンプルな楽曲構成が一度ツボに入ったらヘビロテモードに入ってしまう、病みつきになってしまうだろう。

さらにドキメキを感じずにいられないのが後半に収録されたFM TOWNS音源で作られた旧作『ALLTYNEX』の楽曲だ。全体的にザラついた質感のFM音源とPCMサウンドが音源フェチの心を揺さぶることは間違いなしだ。とにかく生粋のゲームミュージックファンに聴いてほしい1枚。



ALLTYNEX Second ORIGINAL SOUNDTRACK

■ CD 1枚 ■ SITER SKAIN ■ 2010年12月 ■ 1050円 (ショップ委託価格)



Another Apocalypse ORIGINAL SOUNDTRACK

■ CD 1枚
■ Mercenary
■ 2010年12月
■ 450円 (ショップ委託価格)

楽曲中たまに姿を現すピアノのメロディが特に印象に残るアルバム。中間部のピアノソロ部分が美しい「Saturn」、和テイストのフレーズに絡む高速ピアノが聴ける「Tsukuyomi」など、全体的に派手さはないがマイルドさと美しさが際立つ1枚。



Crimzon Clover ORIGINAL SOUND TRACK

■ CD 1枚
■ 四ツ羽根
■ 2010年12月
■ 1050円 (ショップ委託価格)

軽快なOP曲とは裏腹にゲーム中の楽曲は緊迫感あふれる楽曲がメイン。特に「Cybernated City」は退廃さと哀愁を感じさせるメインメロディが秀逸で『エスプガルーダ』のノリに通じる1曲。ケイブのサントラ好きにもオススメしたい1枚だ。



Celeste -SORA EXTRA SOUND TRACK-

■ CD 1枚
■ 橙汁
■ 2010年12月
■ 1050円 (ショップ委託価格)

『ソラ-SORA-』のゲーム未使用曲を集めたアナザーサイドと言えるサントラだ。同時に2010年末に配信されたエクストラパッチで到達できる真のエンディング曲も収録。前作『ソラノカケラ』と合わせて『ソラ-SORA-』の音世界はこの2枚で完結する。



Accla —太陽の巫女と空の神兵— オリジナルサウンドトラック & アレンジ集

■ CD 1枚
■ 風鈴屋
■ 2010年12月
■ 500円 (サークル通販価格)

民族楽器的な音が奏でるメロディが無機質な打ち込み音と絡み、世界観と見事にマッチしている『Accla』。サントラはオリジナル曲のほかにアレンジ5曲を収録して500円とお買い得。CD-R作品でサークル通販のみなので即ゲットしておきたい1枚。

ALLTYNEX Second コンポーザー じるるん氏インタビュー



FM TOWNS 音源の旧作も収録した『ALLTYNEX』シリーズのサントラが本気で熱い。この熱さの秘密をコンポーザーじるるん氏に突撃して聞き出してきたぞ!

熱いメカ系シューティングに
合うハードロックサウンド

——サントラリリースおめでとつござ
います! まず初めに『ALLTYNEX』
シリーズの音楽製作を振り返ってみ
ていかがでしょうか?

じるるん ありがとうございます。
いつも全力で曲を作ってるつもりな
んですが、毎度時間を置いて聴き直
してみると反省点が山盛りですね。

——ゲームデザインとプログラムだ
けじゃなく、作曲もじるるんさんと
知った時は少し驚きました。

じるるん 自分の場合「自分が作り
たいゲームを作る」というのがゲー
ム制作の理由です。これはシステム
面だけでなく、世界観なども含めた
話です。なので、絵や音楽も当たり
前のように自分で作り始めました。

——じるるんさんの作る曲はハード
ロックをベースに、リフで押してい
く構成が目立ちますよね。

じるるん 昔、少しだけギターを弾
いていたので、どうしてもギターに
力が入ってしましますね。ひとつ前
に作った『Reflex』ではギターを控
えめにしたこともあり、『ALLTYNEX
Second』ではその反動がありました。

——やはりギタリストでしたか! 新
作も旧作も音源こそ違いますが楽曲
の方向性はぶれてないですね。

じるるん そうですね。本作では音
色もゲームミュージック的になるよ
うにそれっぽい電子音を使いなが
らも熱いハードロックサウンドを意識
したつもりです。

——新作『ALLTYNEX Second』の
楽曲について製作秘話がありますか?
じるるん 自分は音楽とゲーム本編
の演出を合わせるのが好きなんです

が、曲の長さや展開をうまく調整で
きないので、曲に合わせてゲーム本
編のほうを調整したりします。その
関係上、ゲーム本編で本来意図して
いないシーンが長くなってしまっ
たり、逆に短くなってしまったりす
ることがありますね。

——楽曲ありきでゲームが作られて
いる部分もあるんですね。同時収録さ
れている前作『ALLTYNEX』のFM
TOWNS音源が熱いです!

じるるん 『ALLTYNEX』は当時、
自分がはじめに打ち込んだ初めての
作品です。古い作品なので今さら収
録するのは少し恥ずかしかったりも
したんですが、やはり思い入れが強
くて今回収録することにしました。

——『ALLTYNEX』についての楽曲
製作秘話もあれば教えてください。

じるるん 本作は3面と4面のボス
曲が同じ曲なのですが、これは「A
コン」というゲーム投稿コンテスト
の締め切りに間に合わせるため、別
曲を作る余裕がなかったからです。
それもあって自分でも強く印象に残
ってしまい、後にこの曲は続編の
『神威』や『ALLTYNEX Second』で
アレンジして再登場することとなり
ました。

——新作でアレンジされていたのは、

そういった理由だったんですね。ち
なみに聞いておきたかったんですが、
好きなゲームミュージックのコンポ
ーザーさんはいいますか?

じるるん もちろんたくさんいます
が、あえて数名を上げるとすれば、
古代祐三さん、崎元仁さん、九十九
百太郎さん、ですね。

——九十九さんの影響は楽曲から感
じますね! そのほか、サントラ製
作時のエピソードはありますか?

じるるん 初代の曲はFM TOWNS
実機から録音しているのですが、H
DDが壊れていたりマウスが行方不
明だったりで作業が大変でした。O
SはCD起動でしのいだのと、マウ
スはネットオークションでMSX規
格のを買う羽目になりました。

——古いハードは何かと大変ですよ
ね……。最後にサントラに興味を持
ってくれたゲームミュージックファ
ン、またはすでに聴いてくれてい
る方に向けてひと言お願いします。

じるるん ゲームのサントラはゲー
ム本編があつて本当の意味で楽しめ
るものだと思います。当サークル
のゲームはメカ系シューティング
ですが、ストーリー展開にも力を入
れています。ぜひ本編も併せて楽し
んでいただければと思います!

これから同人シューティングの世界に 踏み込むシューターのための購入ガイド

同人 シューティングを 買いに行こう!

「シューティングが好きだけど同人シューティングを遊んだことがない」、「同人作品に興味を持った」、「紹介されているゲームが欲しい!」というシューターのために同人作品の買い方をレクチャー! どこでどうやって同人シューティングを買えばいいかわからない、そんなやきもきした日とはこれでもうオサラバだ!

Illustration=つきのわ くまたらう



同人誌、同人ゲーム即売会などのイベントで購入する

同人シューティングを作っているサークルの多くは年2回東京のビッグサイトで開催されるコミックマーケット(通称コミケ)に出展している。まずはコミケの日程を把握して、実際に参加してみよう。同人イベントでは制作者に作品の内容を直接聞けたり、デモを見せてもらえたりするので、購入前に自分の好みに合うゲームかを確認することができ。また、イベントでゲームを買って遊び、次のイベントで感想を伝えることで、制作者も喜んでくれるし、次作品への意欲にもつながる。同人は作り手と受け手の双方で盛り上げていく世界でもあるのだ。



同人ゲームを取り扱っている同人ショップで購入する

日程の都合で同人イベントに行けない、という人は同人ゲームを扱っている同人ショップに買いに行く、という手段がオススメだ。

同人イベントに出展されているサークルすべての作品が扱われているわけではないが、人気作品や注目度の高い作品などは大概扱われている。ただしショップでは販売期間が限定されていたり、早期完売してしまう。また再販されないケースも少なくない。買いたい! と思ったら即買いに走る、これも同人作品を楽しむうえで重要なポイントだ。また、全国の有名な同人ショップを欄外に記載したので購入の参考にしてほしい。



同人ショップの通販、またはサークル通販で購入する

近くに同人ショップがなくて買いに行くことができない、という人は最終手段「通信販売」を利用しよう。

同人ショップのサイトに行って購入したいゲームの在庫を確認し、指定に従って申し込みをすれば完了だ。在庫切れの場合は別の同人ショップのサイトを回って在庫確認しよう。サークルは大概複数のショップに委託しているので、一カ所で売り切れでも、ほかのショップに在庫がある場合があるからだ。また、ショップ委託販売をしてない作品はサークル通販をしている場合もある。その場合はサークルサイトの記載内容に沿って通販を申し込もう。

※2011年夏に開催される「コミックマーケット80」は、東京ビッグサイトで8月12日(金)~14日(日)の3日間の予定となっている。同人シューティングを出展するサークルの情報は事前にカタログやサークルのホームページで確認しておこう。コミックマーケット公式HP <http://www.comiket.co.jp/>

※同人ゲームを取り扱っている主要なショップは「とらのあな」「メロンブックス」「COMIC ZIN」「まんたらけ」「ホワイトキャンパス」「メッセサンオー」「ゲーマーズ」「K-BOOKS」「あきばお〜(あきばお〜こく)」「ティーステージ」など。主要都市に多数店舗展開している店もあれば、秋葉原1店舗のみ、というお店もある。

※全部ではないが上記ショップでは通販を手がけている同人ショップも多い。「ティーステージ」というショップは逆に通販を中心に展開している。また、通販とは別にダウンロード販売という形態も存在し、在庫切れになった作品をデータの販売で継続しているケースもある。代表的なダウンロード販売のサイトとして「DLsite.com」がある。

日本で一番同人シューティングに力を入れているお店

メッセサンオー同人ソフト館が 同人シューティングを プッシュする理由

派手なディスプレイ展開、モニタでのデモ映像など、
メッセサンオー同人ソフト館が同人ソフトの中でも特に
シューティングをプッシュし続ける理由とは？

パッケージだけでは
伝わらないものを伝えたい

——メッセサンオーさんは昔から商
業同人問わずシューティングに力を
入れていますよね。

メッセサンオー（以下メッセ） 好き
なスタッフがいるというのはありま
すが、ほかのショップさんが全面的
にシューティングを推すことは少な
いし、だったらメッセではガンガン

推しちゃおうという感じですね。

——店頭モニタでは同人シューティ
ングを派手に紹介してますね。

メッセ ウチは店舗が秋葉原にしか
ないので、秋葉原に強いもの——确实
に訴えかけられるようなものとい
ったところでシューティングを推し
てるというのがあるんです。

——いつ頃から同人シューティング
を意識して扱われているのですか？

メッセ 店舗が1階と2階で青年向
けと一般向けに分かれた時からです
ね。一般向けタイトルがあまりなく
て、だったらシューティングをと。
一番最初はたぶん『東方Project』の
一作目の時だったと思います。

——同人シューティングを買われる
お客さんはどんな方が多いですか？

メッセ 少し前までは年齢層高めで
したが、『東方』が始めて若い方が
増えました。あと最近では外人のお
客さんも多いですね。

——外人さんが同人シューティング
を！

メッセ 結構買っていていけますよ。
自分でリストを持ってきて「これと
これとこれを……」って感じで。

——同人シューティングをディスプ
レイしたりモニタで流したりするよ
うになった理由は？

メッセ パッケージだけだとすべて
は伝わらないので、動いてるのを見
て欲しい！ というのが理由です。

——そこは確かに重要ですよ。同
人シューティングを知らない人たち
に対して常にアピールしていますね
メッセ あと知らない人たちのため
に、こういう本が必要ですよ。雑誌
の影響力はすごい大きいんですから。

——お店でもアピールはしていますが、本
や雑誌でアピールできたら、もっと
認知してもらえと思うんです。や
はりウチに買いに来るような方は情
報に飢えてるのかなという印象があ
りますから。

——自分で情報を追ってつかんでい
くしかない世界だからこそ、まとま
った情報は嬉しいのかもしれないで
すね。今後の同人シューティング界
に望むことはありますか。

メッセ 弾幕系以外のジャンルにも
っと伸びてほしいです。あと3D系
も今後伸びる可能性が高いと思っ
てますので、新しいことにどんどん
挑戦してほしいなと思ってますね。
実験的なものでもウチへ持ってきて
もらえれば、と。良い作品であれば
プッシュしていきたいですし。

——心強いですね！ 最後に同人シ
ューティング界についてひと言！

メッセ 会場で売って、話しかけて、
お店で買って、ホームページ行っ
てという簡単な連絡方法がある魅力
的な世界ですから。ぜひこれを機会
に同人シューティングを遊んでほし
いです。楽しい世界なので。あとは
秋葉原に来たら、同人シューティン
グを応援しているメッセをお願いし
ます（笑）。



【メッセサンオー 同人ソフト館】

多数の同人シューティングを取りそろえていると
ともに、注目の新作が発表されたときには店頭
デモでプッシュもされている。このお店のデモが
きっかけで同人シューティングの存在を知った
人も多い。

※2012年現在、株式会社メッセサンオーは、株
式会社トレーダーを存続会社として合併されて
います。当記事は、メッセサンオー同人ソフト館
が営業されていた当時の取材内容となっております。



「1号で終わる」と言われ続けていた本誌ですが、創刊について叱咤激励のお手紙やハガキを属性問わず吸収してEnergy max → 力の解放、「Vol.2」発売です！



シューティングゲームの達人たち

山本：本書の編集長。別名恐ろしい子。『スタッパ』で11連射できるが見た目は中高生。



みどり：本書のデザイナーで永遠の14歳。STGも英語的な意味のシューター（FPS）も大好き。

山 お待たせしました、「Vol.2」です！！
み ぜんぜん音沙汰ないから再び休刊したんじゃないかと読者に心配かけまくりましたー！
山 第一号への熱い応援のお手紙をたくさんいただきましたよ。ほら、このハガキも。
カエリ、ケダモノ。
み 歓迎ってよりもバイド扱いされとるし……！！
（神奈川県／怜子さん）

山 しぶとくバケモノみたいなゲーム誌かもね？
み BYEBYE BYBODEされないようにね！
脳 トレにと思ってスーパーファミコンの『ダライアス』をやってシューティングにハマりました。新作が出るなんてびっくり！ この間、秋葉原に二画面筐体やりに行きました。音すごい良いですね！ スティックに慣れないですぐ終わりましたけど。
（千葉県／涼子さん）
み おおっ、シューティング女子がいてうれしー……って、始めた動機が素晴らしいわ！！
山 ソフトは『ダライアスツイン』あたりかな？
み 『ダライアス』は4クレジットを入れて残機無限でゆる〜く遊べるのもいいのよねえ。
商 業と同人の垣根をとばらった誌面がよかった。
（新潟県／雅則さん）
山 今回からは同人は専門ページで紹介です。
み 特集名が「同人シューティングゲームサイド」……雑誌内雑誌みたいじゃん！
言 葉で褒めてばかりの記事は熱意は伝わるけど肝心のゲームの楽しさが伝わってこない。ゲームのどの部分をどんな風に遊んだり攻略したりして何を思っただけ楽しかったのかを知りたい。
（埼玉県／義彦さん）
み 誰かが「ここが面白い！」と思ったゲームの体験談を聞くと、自分も遊びたくなるよね。
山 仲間同士でゲーム話で盛り上がる時の感じもそうだね。感情的な話のほうが面白かったり。次からはこういった方向性も大切にしていこう。
み その次って……「Vol.3」は作れるのかなー？
山 残機が残っていればね。また会いましょう！

■ 編集部 Twitter 更新中！ <http://twitter.com/gameside>

ほぼ毎日、更新中。ミニブログ「Twitter」の編集部公式ページです。ゲームの話題や日常のつぶやきが満載。次号の発売予告など新刊情報も世界最速で告知します！（※Twitterの利用登録をしていない方でも、編集部の発言は上記URLから誰でも自由に閲覧できます。お気軽にご覧ください）

■ GAMESIDE BOOKS 公式サイト

ゲームサイド編集部では、ゲームの総合出版「ゲームサイドブックス」をお届けして参ります。発売情報は、公式サイト <http://gameside.jp/> にて、随時公開予定です。

■ おたより募集中！！

本誌の感想やリクエスト、イラストなど、郵便またはメールにて、受け付けております。

〒104-0041 東京都中央区新富1-3-7 ヨドコビル 株式会社マイクロマガジン社
ゲームサイド編集部「シューティングゲームサイド」係

Mail : gs@gameside.jp URL : <http://gameside.jp/>



【愛知県／ししおださん】大復活したもののいつ大往生してもおかしくないような零細ゲーム誌ですが、ただいま！（山）

■ 編集後記

今年はシューティング関連の発売が相次ぎ、本誌も全力で追っていかう！ と息巻く矢先、日本で大変な事が起きました。数々の困難が待ち受けますが、生きている限り、できる限りのことを全力でやらねばと痛感します。

編集部&執筆陣一同は「Vol.3」に向けてバブルシステム基板のごとくウォーミングアップ&カウントダウン中です。果たしていつ起動するのかドキドキですが、早朝開店直後のゲームセンターのような期待感をもってご期待ください。少しでもゲームを楽しくするような、面白さや遊び方が広がるゲーム誌にしたいと考えています。

前号ではアンケートハガキや手紙やメールにて叱咤激励をたくさん頂きました。ありがとうございます。なるべく多くの事を誌面に記事に反映させて参りますので、これからも応援よろしくお願い致します。 (山本)

ライター募集中！

編集部では本誌の原稿を書いて頂けるライターを募集しております。

■応募要項■

編集やライターなど実務経験のある方や編集知識に優れた方はもちろんのこと、実力次第では未経験者や兼業ライターも歓迎致します。

<必要書類>

- ①履歴書 (PCのメールアドレスを必ず明記)
 - ②自由課題 (ゲームの紹介文やコラム、企画原稿など。形式は自由)
- ※経験者の方は、雑誌・書籍・WEB等に掲載された記事のコピーを同封。

※募集はPCとネット環境をお持ちの方に限ります。

必要書類を「ゲームサイド編集部ライター応募」係宛に郵送後、gs@gameside.jpまで書類発送完了の旨メールでご連絡ください。応募から2ヵ月が過ぎても編集部から連絡がない場合は不採用とご了承下さい。

このたびの東日本大震災にて被災された地域の皆様に、心よりお見舞い申し上げます。また、犠牲になられました方々、ご家族の皆様にも、深くお悔やみ申し上げます。被災地の一刻も早い復旧と、皆様のご無事を心よりお祈り申し上げます。

編集部一同

シューティングゲームガイド SHOOTING GAMESIDE

シューティングゲームサイド Vol.2 ※電子版

2011年7月3日 初版発行

2011年9月7日 第2刷発行

STAFF

●発行・編集人 武内静夫

●編集 山本悠作 (ゲームサイド編集部)

●企画・記事 GERTACKI (ジョイスティック評論家)

●記事

市川幹人 (マインドウェア)
卯月 鮎
小川哲弥 (寿ファミリーハウス)
風のイオナ (バンダコネクション)
恋バラ支部長 (ファミプロ)
酒缶 (ゲームコレクター)
ジストリアス
下畑典明 (An-EDITOR.)

多根清史
CHIEF
富島宏樹
hally
VHS
藤井ファール (武蔵野プロ)
箭本進一

●イラスト

つきのわくまろう
冬野灰馬

●協力

有田シュン
岩屋清貴 (ショツカー)
縁川広明
勝田 周

白川嘘一郎
高岡昌己
鳥辺野 九
西村将浩

●資料協力

KVC
ナツゲーミュージアム

●タイトルロゴ&表紙&本文デザイン

高橋みどり

●印刷

図書印刷株式会社

●発行

株式会社マイクロマガジン社
URL <http://micromagazine.net/>
〒104-0041 東京都中央区新富1-3-7 ヨドコウビル
TEL 03-3206-1641 FAX 03-3551-1208 (販売部)
TEL 03-3551-9569 FAX 03-3551-6146 (編集部)

©2011 MICRO MAGAZINE Printed in Japan

定価は裏表紙に表示してあります。
落丁、乱丁本の場合はお取り替えいたしますので、弊社販売部宛にお送りください。
本書の無断転載は、著作権法上の例外を除き、禁じられています。
本書の内容に関する電話でのお問い合わせは、一切受け付けておりません。
また各メーカーへのお問い合わせもご遠慮くださるよう、お願い申し上げます。

著作物の扱いと引用についての基本方針

※本書に引用されているゲームタイトル及びすべての画像は、各著作権者の登録商標及び著作物となります。
※弊誌ではゲーム紹介記事におきましては著作権者であるメーカー各社協力のもと、画面写真及び図版を掲載しております。
※一部の批評記事・研究記事・評論記事におきましては著作権法第三十二条「公表された著作物は、引用して利用することができる。この場合において、その引用は、公正な慣行に合致するものであり、かつ、報道、批評、研究その他の引用の目的上正当な範囲内で行なわれるものでなければならない。」の見解に基づき、ゲーム文化の批評・研究を目的として必要最小限 (1枚) の写真及び図版を出所及び出典 (発売年、発売当時の発売元等) 表記の上、引用し掲載致しております。ご理解の程、宜しくお願い申し上げます。

『グラディウス』から『オトメディウスX』へ! 40ページ大特集!!

シューティングゲームサイド

SHOOTING

VOL.02

GAMESIDE

グラディウス
沙羅曼蛇
ライフフォース
グラディウスII
パロディウス
グラディウスIII
パロディウスだ!
極上パロディウス
実況おしゃべりパロディウス

沙羅曼蛇2
セクシーパロディウス
グラディウス外伝
グラディウスIV
グラディウスV
オトメディウス
オトメディウスG
オトメディウスX

オトメディウス
EXCELLENT
OTOMEDIUS EXCELLENT

© Konami Digital Entertainment

GAMESIDE BOOKS
ゲームサイドブックス